OUR OPINIONS!

平成13年5月1日発行第8巻第3号通巻59号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

2001 5月号
定価 780YEN

Special features

愛がないキャラクターゲームなんて!!

THE CHARACTER GAME THAT LACKS LOVE!!

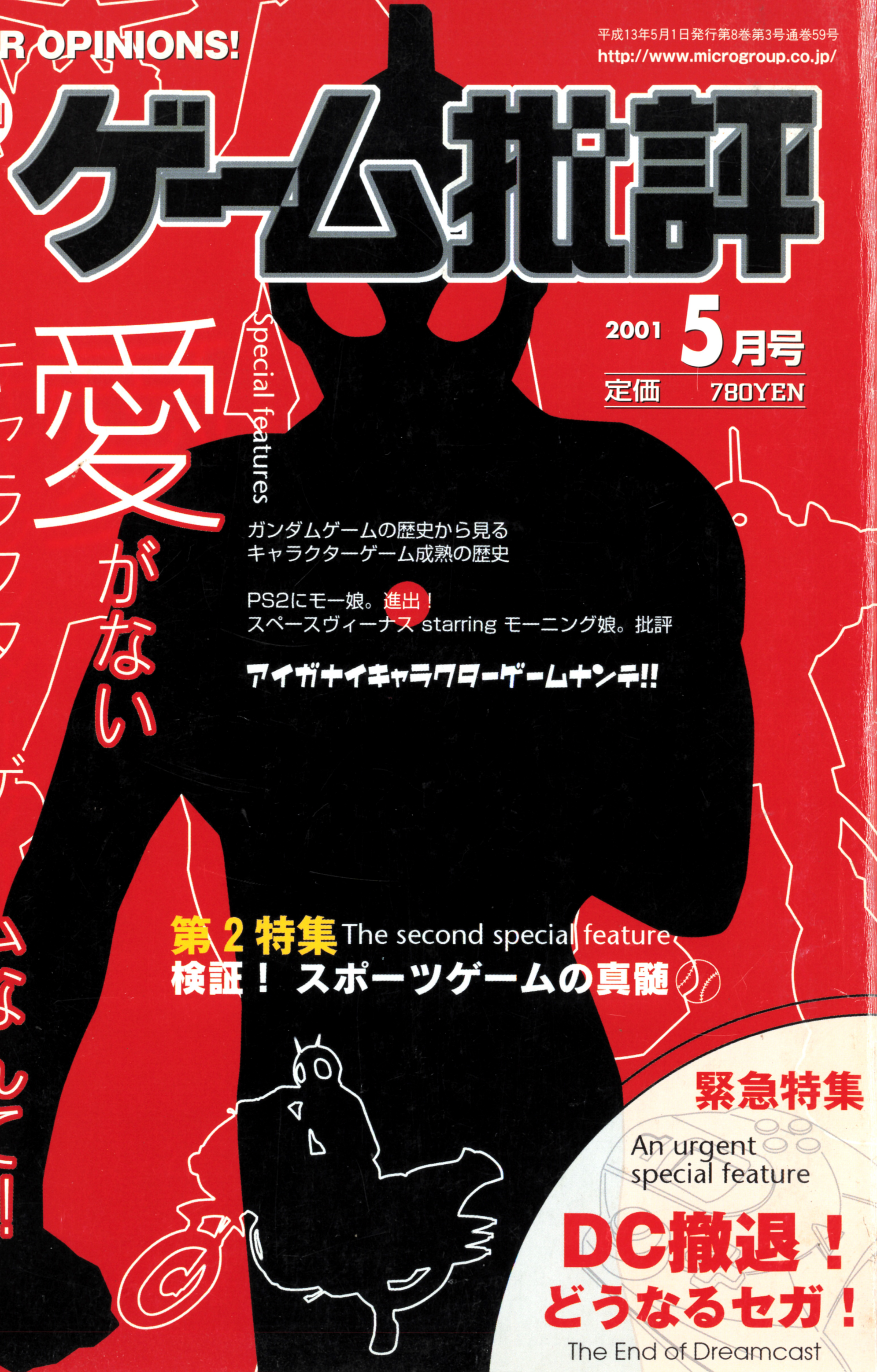
ガンダムゲームの歴史から見る
キャラクターゲーム成熟の歴史

PS2にモー娘。進出！
スペースヴィーナス starring モーニング娘。批評

アイガナイキャラクターゲームナンテ!!

第2特集 The second special feature
検証！ スポーツゲームの真髄

緊急特集
An urgent special feature
DC撤退！どうなるセガ！
The End of Dreamcast



CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

2001 5月号 May

※「洋ゲーネットワークス」は著者多忙により、お休みさせていただきます。
※「Reader's Critique」は都合により、お休みさせていただきます。

Art Direction/STOL

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き（1月中旬～3月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

1月

13日　東京ビッグサイトで「第13回次世代ワールドホビーフェア」が開催。バンダイの猫型ロボットからゲームボーイアドバンス用ソフトまで幅広く展示される。

25日　コナミ、インターネットサイト「KONAMI Bit Audio」上で有料音楽配信を開始。配布形式は、専用のプレーヤーソフトを必要とするオリジナル形式。

26日　NTTドコモ、iアプリの使える503iシリーズを発売。Javaを搭載していることで、携帯電話でプレイできるゲームの幅が広がった。

29日　バンダイとカプコンが提携。バンダイが版権を持つキャラクターを、カプコンが製品化していくことになった。

セガが、英国PACE Micro Technology, PLCと共同で、DC技術搭載のセットトップボックスを開発すると発表した。HDDやブロードバンドの利用が可能。

バンプレストが、インターネットを利用したアミューズメントプライズゲームの導入を発表。4月中旬にプレオープン予定。

31日　セガ、DCの生産中止、ハード事業からの撤退を正式発表。損失を埋めるために大川会長が850億円を寄贈。①

2月

8日　スクウェアの武市智行会長と坂口博信副社長が、業績悪化の責任を取って辞任。今後、坂口氏は専属契約のエグゼクティブプロデューサーとしてゲーム開発に専念。

13日　コナミがゲーム機器販売会社 スペックコンピュータを相手取って起こした訴訟に判決が下る。「ストーリーを改変するメモリーカードの販売は著作権の侵害にあたる」との最高裁判決が下された。

14日　マイクロソフトが、Xboxの国内販売を、ハピネットとソフトバンク・コマースの2社に委託すると発表。

セガ、ナムコ、ワウエンターテイメントが、業務用ビデオゲーム「ヴァンパイアナイト」を共同で開発。PS2との共通性を持つ「システム246」を使っての開発となった。

15日　コナミのゲームソフトの国内出荷枚数が、3年連続で1000万枚を突破したことが明らかに。『遊戯王』『Dance Dance Revolution』『実況パワフルプロ野球』の3シリーズが、安定したセールスを支えているとみられる。②

20日　セガとNTTドコモ、携帯電話用ゲームの共同開発を発表。

23日　幕張メッセにて「AOU2001 アミューズメント・エキスポ」開幕（～24日）。『バーチャファイター4』や『ヴァンパイアナイト』が展示された。③

26日　セガ、人件費削減で300名の希望退職者を募集。28日にはナムコも250名の希望退職者を募集。ゲーム業界の不振が窺われる。

3月

1日　DCの本体価格が9,900円に値下げ。全世界で200万台ある在庫を処分する予定。

7日　任天堂による「ゲームボーイアドバンスプロダクト発表会」が開かれる。

任天堂がオリンパスと技術提携。カードに書き込まれたデータを読みとる装置を開発する。ゲームボーイとカードゲームの融合を目指す。

9日　コナミが、『Dance Dance Revolution』を健康増進機器に進化させた『ダンスダンスレボリューション ふぁみマット』を発表。タカラとの共同開発商品で、今夏の発売を予定している。

13日　入交昭一郎前セガ社長が、バンダイグループの玩具卸売り会社 ハピネットの非常勤取締役に内定した。就任は6月以降になる予定。入交氏は、昨年6月にドリームキャスト不振の責任をとってセガ社長を辞任、同年末に退社していた。

①



自身の持つセガ株を含む、850億円の個人資産の贈与と共に、大川功会長はセガのオーナーの座から退いた。3月16日に氏は心不全のため死去。まさにDCと共に生きた晩年だったといえる。

②



とにかく幅広いジャンルを手がけ、手数も多いコナミ。特に、『DDR』を始めとした人気タイトルはいくつものハードで発売されており、そのどれもがユーザー層を限定しない幅広い支持を受けている。1000万枚という出荷数も頷ける。

③



カプコンの不参加など、残念な要素はあったものの、ナムコの音ゲー『太鼓の達人』や、RPG要素を取り入れたコナミのメダルゲーム『MONSTER GATE』などが展示され、会場は盛り上がりをみせていた。

ハード略称

PS1	プレイステーション1
PS2	プレイステーション2
SS	セガサターン
DC	ドリームキャスト
N64	ニンテンドウ64
SFC	スーパーファミコン
GB	ゲームボーイ
WS	ワンダースワン
NGP	ネオジオポケット
PC	パソコン
Win	ウィンドウズ
AC	アーケード

ジャンル略称

RPG	ロールプレイングゲーム
ARPG	アクションRPG
SRPG	シミュレーションRPG
SLG	シミュレーションゲーム
AVG	アドベンチャーゲーム
STG	シューティングゲーム
3DSTG	3Dシューティング
ACG	アクションゲーム
格闘ACG	格闘ゲーム
RCG	レースゲーム
TBG	テーブルゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	その他

コナミ 巨額の投資でピープルを買収。何を目指しているのか？

758億円。フィットネスクラブ経営会社を言い値で購入した〝勝ち組〟コナミ。それはいかなる目的をもって行われたのか。

コナミによるピープル買収は、かなり意外な出来事だ。ピープルはマイカルグループの再建に向け売却される運命にあったが、よりによってコナミが買うとは普通の感覚だと予想がつかない。

ピープルは、スポーツクラブの「ピープル」や「エグザス」「フライツァイト」などを展開する業界最大手だ。しかし高収益、急成長が自慢のコナミにとって、収益力に魅力ある物件とは考え難い。にもかかわらず、なぜ買収なのか。理由は2点しか思いつかない。

第1点は、「スポーツゲームのコナミ」というゲーム業界内での位置付けに立脚し、スポーツ関連事業を〝面〟から〝立体〟へと発展させる、という狙いだ。

コナミはこれまでも、野球やサッカー、果てはオリンピックのスポンサーになるなど、スポーツ関連への〝投資（？）〟を熱心に続けてきた。ゲーム制作との相乗効果はともかく、スポーツ関連事業を掘り起こしたいという念願があったとしても不思議ではない。

第2点は、業績の安定である。ゲームソフト事業は、業績のブレが大きい。大ヒットが出るか出ないかに一喜一憂し、不作が続けば経営面に深刻な影響が出る。そんな不安定な事業構造を改善するために大手のゲーム会社は、自社のハード・ソフトを活用したAM（アミューズメント）施設を運営して業績を安定させている。一方でコナミは、なぜかこうした施設をあまり持っていない。その辺から、130店以上のスポーツ施設を展開するピープルの買収に触手が動いてしまった可能性もある。

これに『人情』がドライブをかけた可能性もある。

再建途上のマイカルは1兆円以上の有利子負債があり、小売不況の中で喘いでいる。ある複数の銀行は、そこに多額の融資をしていた。それらの銀行は今回、コナミに対し、買収に際する資金を融資している。そもそもこの話は銀行から届けられた。

つまり銀行は、貸し倒れては困る大口顧客の再建に手を貸し、ついでにコナミという優良な大口顧客を開拓、さらに両社間の株式移動に伴う莫大な売買手数料を手に入れた。そんな銀行もまた、決して業績面で健全・優良とは言えない。コナミはピープル買収を通じ、こうした困っている大企業を助けることとなった。

それにしても758億円は高すぎる。

（青山博美）



ゲーム会社とは思えぬ、巨額すぎる投資。この経営判断に、業界でも疑問の声は多い。

画一的には受け止められない スクウェア 突然の退任劇

『FF』シリーズのプロデューサー・坂口氏の辞任。業績悪化の責任というが、看板クリエイターを本当に切ることはできるのか。

『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）シリーズの開発者でもある坂口博信副社長や前社長の武市智行会長が退任したスクウェア。このトップ人事は、発表のあった2月8日に即日発令された。

発表によると、両氏は辞任届を提出しており、同日付で受理したということらしい。不可解なのはその理由だ。武市氏については「平成13年3月期の決算で創業以来初の通期赤字、店頭公開以来初の無配となることへの責任」だという。いわゆる引責辞任だ。

一方の坂口氏は「今後の経営体制を代表取締役社長兼CEO（最高経営責任者）1名、取締役兼CFO（最高財務責任者）1名、および社外取締役数名とするため」だという。これを見ると、「ちょうど辞表も出ていることだし、このまま辞任してもらおう」というふうにも読めてしまうのだが……。

ちなみに、今回の人事では取締役の平松正嗣氏も取締役を退任しているが、その後、同氏は執行役員に就任した。現社長の鈴木尚氏、取締役の和田洋一氏の異動はないが、赤字の責任で減俸になる。

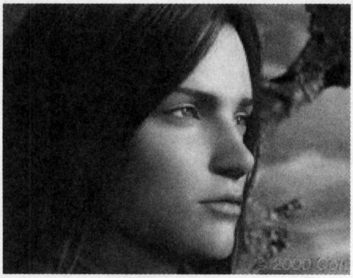
さて、問題はこれをどう解釈するかである。特に坂口氏の辞任を。

坂口氏は、同社の基幹商品であり発展の原動力、経営そのものでもある大作ソフト『FF』の開発者だ。半面、業績悪化要因の1つになったとされる米国での映画製作の責任者でもあった。当然、業績悪化の責任は免れない。かといって、坂口氏のいないスクウェアの姿は、思い描くことさえ難しい。

結局、坂口氏はエグゼクティブプロデューサーとしてスクウェアと専属契約を結ぶ。「いわば昔の堀井雄二氏とエニックスの関係みたいな感じ」（鈴木・スクウェア社長）だとか。

巷には、鈴木社長と坂口氏の不仲説や坂口氏切り捨て説も飛び交うが、現実的には最良の選択を模索した結果のギリギリの決断だったように思える。業績の改善に向け始動する同社にとって、坂口氏は不可欠なはずだ。

スクウェアは、今後も坂口氏を引きとめずにおれない境遇にある。



完成の見えない『FFムービー』。これが経営を圧迫していることは、既知の事実だったが……。

PROFILE
青山博美（あおやま・ひろみ）
'65年生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電気・電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。


愛がない
キャラクターゲーム
なんて!!



やっぱり愛がなくちゃね！

キャラクターゲーム――ここでは、主に漫画やアニメを原作にした作品を指している――ってどうなんだろう？　原作付き、つまり元ネタがあるゲームだ。あの原作のキャラを動かせて楽しい！　と素直に喜んでしまうほど我々は単純じゃない……ハズ。しかし実際には、家庭用ゲーム機の登場と共にキャラゲーはずっと発売され続けている。結局、みんな買っているのだ。そしてガッカリする。その原作人気だけに頼った稚拙な作りに。

近年、そんな状況が少しづつではあるが変わってきている。けっこう“イケる”キャラゲーが増えてきたのだ。無論、その面白さに原作の味がかなりのゲタを履かせているのは否めない。しかし……。

要はクリエイターが変わってきたのである。漫画やアニメの洗礼を受けた――誤解を恐れずに言えば、“オタク”な心を持った世代がゲーム作りを行うようになってきたのだ。昔、つまらないキャラゲーを買ってクヤシイ思いをしてきた人たちが――原作への“愛”を持つクリエイターたちが、キャラゲーを変えようとしている。

原作をうまく使えば、あらかじめ様々な世界観や設定を知っているからこそ楽しめる、原作付きならではのゲームを味わえる。やっぱり、その魅力は捨てがたい。

もちろん、まだまだゲームとして問題外と言えるような作品も多い。そんなゲームたちは、愛あるキャラゲーたちが駆逐して欲しい。そんな思いで叫びたい。

「愛がないキャラクターゲームなんて!!」

イラスト：中川悠京
[A.I.C]
なるべくたくさん喧嘩しよう。
それでも僕達の足元は崩れない。

ガンダムゲームの歴史から見る キャラクターゲーム 成熟の歴史



キャラゲーの中で、最も巨大な市場を持つ作品といえば『ガンダム』にほかならない。ガンダムゲーム成熟の歴史……それはキャラクターゲーム成熟の歴史といってしまっていいだろう。

ガンダムゲームの質的変換

アメリカの人気SFシリーズに『スタートレック』があるように、日本には『ガンダム』があります。生誕20年を超えるガンダムシリーズは、その長い歴史の中で何度も何度もゲーム化されてきました。最初期のパソコン用AVGに、各種液晶ゲーム、SDガンダムシリーズ、そして現在……。

ガンダムシリーズこそは、日本で最も長くゲームの題材となっている作品の一つです。『機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE』（FC）から始まるコンシューマ機のガンダムゲームの歴史は、ある種キャラクターゲームの歴史であるといえます。そこにはファンと世界観の成熟と、作り手の世代交代によるキャラクターゲームの質的変化があったのです。

コンシューマ機の初期——SLGからRPGまでの多岐に渡るジャンルに出現したガンダムゲームは、いわゆる「SDもの」が大半で、原作至上主義のコアなファンからは支持されない状態が続きました（※1）。

そこに突然出現したのが『スーパーロボット大戦』シリーズです。『ガンダム』のみならず、様々なロボットアニメのストーリーを包括するこのシリーズは、「カミーユの精神崩壊」や「ガトーの帰還」といった原作通りのエピソードを再現したのに加え、「崩壊しないカミーユ」「Zガンダムに乗るアムロ」など、『ガンダム』マニアの誰もが望んだ歴史のIFまで垣間見せてくれるという点において、新世代のガンダムゲームの夜明けといって差し支えない内容でした。

以降のガンダムゲームは、〝原作で語られていない歴史を補完〟したり、〝原作と違った歴史を歩める〟という、単にキャラを借りただけのものではない、原作にのっとりつつも原作の呪縛から解放された作品が増えていきます。

『機動戦士ガンダム』の舞台である1年戦争の語られざる部分を語る『機動戦士ガンダム CROSS DIMENSION 0079』（SFC）（※2）、『機動戦士ガンダム外伝』（S

駆け足で見るガンダムゲームの歴史

表作成・文章：編集部

'86 **機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE（FC） STG**
『ゼビウス』でおなじみの遠藤雅伸氏制作の伝説的ガンダムゲー。そしてク○ゲー。

'87 **MSフィールド 機動戦士ガンダム（PC） SLG**
パソコンの分野では、「ファミリーソフト」が延々とガンダムのSLGを発売し続ける。『0083』をゲーム化した'96年の『スターダストオペレーション』で打ち止め？

'88 **SDガンダムワールド ガチャポン戦士スクランブルウォーズ(FC) SLG**
ガチャポン系SLGの最初期作品。ザクでホワイトベースを叩き落とせ！

'90 **SDガンダムワールド SD戦国伝国盗り物語（GB） SLG**
以降、SDになったガンダムが、ウルトラマンなど共にムチャクチャに扱われだす。戦国ごっこしたり、相撲をしたり……。なんだかなぁ。

'90 **SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語（FC） RPG**
祝（?）ガンダムRPG化。とどまることを知らないSDガンダムの扱われっぷり。

'91 **スーパーロボット大戦(GB) SLG**
現在の『スパロボ』を生み出す礎となった作品。全然印象違うけどね……。

'91 **機動戦士ガンダムF91 フォーミュラー戦記（SFC） SLG**
SFCになっても、ガンダムゲーは相変わらずつまらないことを大証明。

'91 **第2次スーパーロボット大戦(FC) SLG**
FC末期にヒョっと出た、『スパロボ』の正当な系譜につながる作品。まさしく知る人ぞ知る作品だった。

'92 **SUPER GACHAPON WORLD SDガンダムX(SFC) SLG**
ガチャポンシリーズもSFCになって成熟。『GX』『GNEXT』と続く。この流れが『Gジェネ』を生み出した？

'93 **第3次スーパーロボット大戦(SFC) SLG**
『スパロボ』の名を知らしめた傑作。とはいえ、以前も以降も相変わらず、SDのキャラがドッジボールしたり、ライダーやウルトラマンと協力しあって悪を倒すゲームは続く。

（※1）SD物でも、MS戦闘というマニアの夢を堪能できる『SDガンダム』シリーズが大きな支持を受けたことを考えれば、単に“SDものだから支持されなかった”わけではないようです。（※2）原作に忠実なステージのほか、オリジナルMS「ガンダムピクシー」や「イフリート」が活躍する外伝的ステージをプレイできた。

S・DC）（※3）といったサイドストーリー的作品群に、〝ジオンが勝った世界〟や〝MSの進化を早められたら〟といった歴史のIFを語る『機動戦士ガンダム ギレンの野望』（SS・PS・DC）、『SDガンダム GGENERATION』（PS）シリーズといった仮想戦記的な作品群は、ガンダムゲームのみならず新世代のキャラクターゲームの方向性を指し示しているといっても過言ではありません。



ファンと世界観の成熟 クリエイターの世代交代

このガンダムゲームの質的な変化に深く関わっているもの。それはクリエイターの世代交代に他なりません。

原作の影響をリアルタイムで受けた世代が作り手の側に回ることで、ファンのニーズに深く答える作品を作ることが可能になったのです。

特に原作の時間軸を破壊してまで（1年戦争にサイコガンダムを投入したり、モビルファイターでニュータイプを撲殺したり、旧ザクでサザビーと決闘してみたり）MS偏愛を高らかに歌い上げる『SDガンダム GGENERATION』シリーズや、ガンダム世代の夢である「ジオンに勝たせてぇ！」「ニュータイプのガキより渋い兵隊さんを重用してぇ！」を実現できる『機動戦士ガンダム ギレンの野望』シリーズ（あと「悲鳴を堪能してぇ！」といった夢をかなえる『北斗の拳』）などは、正に原作の直撃を受けた世代にしか出てこないアイデアといえるでしょう。

これらの作品が受け入れられるには、ファンと世界観の成熟も必要になります。

ガンダムシリーズは、ガンプラブームの頃のMSV（※4）を始めとして、比較的早い時期から作品世界を広げる試みが行われてきたシリーズでした。

『ガンダム』から『Zガンダム』までの物語の隙間を埋める『0083』、語られざる1年戦争を語る『0080』といった良質なOVA（※5）によって、ガンダムシリーズは無限の広がりを持つ巨大な世界として認知されることとなったのです（もし10年前に『GGENERATION』シリーズや『ガンダム外伝』が出ていたとしても「何で連邦とジオンのMSをいっしよくたに使えるんだよ」「この時代にそんなMSがあったわけないじゃん」「外伝？ アムロ出してよアムロ」で終わりだったに違いありません）。

こうした流れこそが、今の成熟した世界観とファン層を生み出したといえるでしょう。

『ガンダム』で育った子供がクリエイターになり、クリエイターとしてガンダム世界に育てられる。これは、キャラクターゲームの最も幸福な姿かもしれません。

年	タイトル	機種	ジャンル	解説
'95	機動戦士ガンダム CROSS DIMENSION 0079	（SFC）	SLG	地味ながら、リアルガンダムでIFの世界を作ったマニアックな一品。
'95	機動戦士ガンダム	（SS）	ACG	ハイスペックのハードでガンダムのカッコよさを表した、けっこう衝撃的な作品。アクションゲームとしての具合の悪さも、グラフィックのカッコよさで一蹴。
'95	機動戦士ガンダム	（PS）	ACG	コックピット視点のガンダム！ だが一体感の得られなさ加減は特筆ものだった。はっきりいってショボイ。
'96	新機動戦記ガンダムW Endless Duel	（SFC）	ACG	実は格闘ゲームとして地味に評価されている良作。
'96	SDガンダム OVER GALAXIAN	（PS）	STG	なぜかガンダムでギャラクシアン。32ビットハードの中でも特筆すべき、へっぽこガンダムゲーだろう。
'96	機動戦士ガンダム外伝1 戦慄のブルー	（SS）	STG	ゲームオリジナルのストーリーであり、なおかつ公式なガンダム世界ともなり得た作品。ガンダムゲーを大幅にステージアップさせた特筆すべき一品だ。
'97	GUNDAM THE BATTLE MASTER	（PS）	ACG	なんだか半端にオリジナル要素の詰まった、よく分からない格闘ゲーム。
'97	スーパーロボットシューティング	（PS）	STG	『スパロボ』人気にあやかったダメダメ3DSTG。ダメ。
'98	REAL ROBOTS FINAL ATTACK	（PS）	ACG	『スパロボ』の『バーチャロン』を目指して失敗した作品。
'98	機動戦士ガンダム ギレンの野望	（SS）	SLG	ガンダム世界の設定を「これでもか！」とブチこんで再構築。ガンダムゲーの革命的作品。
'98	SDガンダム GGENERATION	（PS）	ETC	ガンダムシリーズだけの『スパロボ』。でもそれだけじゃない作品に仕上がって一シリーズにまでなりました。見事。

表作成・文章：編集部

箭本進一（やもと・しんいち）：いまさらながらに『ガンダム』世界の広がりを感じるフリーライター。色々なところで『ガンダム』関連の議論を見ていると、『ガンダム』作品の歴史というのはオタクにとっての史実なのだなあと感じる。

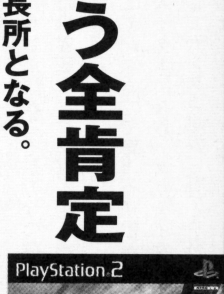
（※3）SS・DCのセガ系ハードで発売されている3Dゲーム。どちらもジム系MSを駆使して戦うあたりが通好み。（※4）モビルスーツバリエーションの略。設定のみ作られたものや、「試作機」や「極地戦用」といった画面には登場しなかったMS群を紹介した。（※5）『0080』『0083』両作共に、滅びゆくジオンの哀愁を描いているのが興味深い。

機動戦士ガンダム

「ガンダムかくあるべし！」ガンダムだから許せてしまう全肯定

欠点は「ガンダムのリアル」というフィルタを通じて長所となる。技術レベルの低さは「ガンダム世界の再現」に収束された！

多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：20時間



ジャンル：ACG／メーカー：バンダイ／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2000年12月21日

バンダイとガンダムとの死闘

かったるい前口上は抜きだ。ゲーム版『機動戦士ガンダム』の最新作である。外伝でなく、無印の本編。SLGでもAVGでもなく、真っ向勝負の3Dアクション。あえてPS1のファースト『ガンダム』とタイトル・スタイル共に重ねたことから、「ソロモンよ、私は帰ってきた！」というバンダイの自信に満ちた快哉（かいさい）が聞こえてきそうではないか。

『ガンダム』ゲームの歴史とは、「バンダイとガンダムとの死闘」とイコールであり、今後も果てしなく続くだろう。そして本作は、やっと確保した拠点の一つ、アクシズほどの重みはあった。

実はバンダイのキャラクター商法は、玩具メーカーの中では相当ユニークである。たとえば、タカラは『ミクロマン』や『リカちゃん』などの過去の名ブランドを活かしきれず、昨年の『トランスフォーマー カーロボット』も「最高のギミックと最低のマーケティング」のため、不調に終わった。トミーの『ゾイド』は好調だが、同一アイテムの再生産を繰り返す「守りのスタンス」を貫いている。

これらの企業に対してバンダイは、「打率はそれほど高くないが、最多出場数を誇るバッター」だ。とにかく手数が多い。そして空振りしまくる。しかし時おり『たまごっち』のような大ヒットがあったりもする。まぐれ当たりというより、偶然を場数で——力づくで呼び込む「確率論」だ。しかし、人もメーカーも経験から学ぶ。偶然は必然となり、「当てた手応え」は本物の実力派バッターを育てる。

ゲームの分野でもバンダイは延々と「空振り」を続けた。もっとも「ガンダム」が冠せられた時点で、ゲームも〝コレクターズアイテム〟に片足を踏み入れている。つまり、出来に関わらず売れるし、売れるから厳しい批判の目にさらされる。「ガンダムゲー＝クソゲー」の悪名は、無名ゲームが享受できない、一種のぜいたくだった。

しかしバットはなかなかボールの真芯をとらえなかった。何故だ!?　バンダイのゲーム開発力が不足していた、というだけではコインの片面だ。もう片面は「ガンダムをアニメ通りに動かす」という目標設定が高すぎたこと。ガンダムプロジェクトは、「目線は上に、足場は下に」のジレンマに引き裂かれていたのである。PS用（初代）『ガンダム』は、ボーダー（最低限必要なポリゴンのノウハウ）のはるか手前で踏み切り、「世界初のまともな3Dロボットゲーム」へと跳躍した。当然、頭から砂に突っ込むのは避け難い。

続く『Zガンダム』や『逆襲のシャア』で、操作性の向上は認め

キャラクターゲームの感想は？　僕はキャラゲーをやらないので興味なしですが、アニメ批評関係者の人の意見が聞きたいです。（愛知県　T）

られた。しかし一対一の戦闘の不満の霧が晴れると、多対多＝「戦場」の不在が浮かび上がってくる。DC用の『コロニーが落ちた日に』が、味方モビルスーツとの協力に重きを置いたのは、こうした反省と無縁ではないはずだ。要するにバンダイも〝学習〟していた。ただ、それはゆっくりとした地殻変動のスピードだったのだ。そして2000年12月。PS2用『機動戦士ガンダム』の発売に至る。

結論を言おう。本作がゲームとしてどうとかの評価にさほど意味はない。「諸君、これが連邦の、正真正銘のガンダムだ」。


「ガンダムを動かすのがこれほど難しいとは！」。操作性の悪さも「これがガンダム」と言われれば割り切れる。

「僕が一番上手くガンダムを動かせるんだ!」というリアル

こう前フリしといて何だが、操作性は余りよろしくない。左右にターンするスピードは遅く、旧ザクにさえ振り回される、「白い悪魔」とはほど遠い鈍重な動き。バーニアのガラスっぷりというかオーバーヒートのしやすさは、「本当に化け物だとゲームにならない」からと、頭では分かっちゃいるが……。飛行物体にはビームライフルが非常に当てにくく、〝ドップの群れに蜂の巣にされるガンダム〟といった悪夢のような光景も珍しくない。純粋にゲーム的評価を下せば、『アーマード・コア』の下位互換で終ってしまいそうだ。

と、ここまでは〝自明のこと〟だ。バンダイの技術レベルはいわば「所与」（※）であり、「セガの『バーチャロン』ほど駆け引きが洗練されていない！」とボヤくような人は、『バーチャロン』を選ぶがいい。すべてのゲームは、それぞれ独自のレゾン・デートル（存在意義）を持っている。そして、ガンダムゲームの絶対ルールとは「ガンダム世界であること」なのである。

そもそも、汎用モビルスーツの設定それ自体が大ウソだ。約20mの身長は、そのまま被弾面積（弾の当たりやすさ）の大きさとなる。腕にバズーカを持ったからといって、空中の敵に対するポジションの不利さは戦車とさほど変わりない。だから、今までのガンダムゲームは「当たりにくく」「落としやすく」手心を加えていた。

それはすでに「ガンダム」じゃない。

本作は、一心不乱に「ガンダム、かくあるべし」目がけて突進している。〝弾の良いマトになるだろう〟〝マゼラ・アタックにさえ翻弄されるだろう〟〝汎用モビルスーツとは扱いにくいもの〟〝弱き戦士は去れ〟〝ガンダムが強いのはニュータイプのアムロが動かしているからなんだよ！〟

そしてすべての欠点は、「ガンダムのリアル」というフィルタを通じて、長所へと変換される。敵モビルスーツの配置、出現シーケンスから地形に至るまで、かつてなかったほど原作のエピソードを忠実に再現したシチュエーション下で「君は生き残ることができるか!?」。この挑戦状にファンの魂が応答すれば、操作性の問題などは矮小化し、「ガンダムの神聖性」の一部へと収納されるのだ。

こうして、いささか乱暴だが、バンダイは技術レベルの低さという「所与」を、「真顔で大ウソをつき通す」ことで解決したのだ。いや、ひょっとすると、ガンダムハンマーでランバ・ラルも黒い三連星も、シャアズゴックさえも撃破できた時、筆者の中で〝ターンエー的全肯定〟が生じたのかもしれない。これはいいものだ！

P R O F I L E

多根清史（BIG☆BURN）
ゲームライター。『PSO』のハンターズライセンスも買いました、『セガガガ』も予約しました。淡々と「その日」に備えるのは物悲しくもありますが、「未来への遺産」は確実に残ったのです。ドリームキャストに敬礼！

関連作品

アーマード・コア（ACG）
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：PS／
価格：5,800円／発売日：'97年7月10日
ロボットの各種武装を交換して、過酷なミッション（任務）に挑むメカアクション。細やかなカスタマイズ性とシステマティックな操作系に定評あり。「アリーナ」での対戦も熱い。

（※）考察の出発点として、そのまま認められる確実な知識や事実（「大辞林」より）

機動戦士ガンダムVol.1—SIDE7—

手の中に収まる『ガンダム』は文庫本のように人生を語る

メカの羅列だけが『ガンダム』ゲームではない。小さな画面に、原作への愛情がこもったグラフィックとシナリオに泣け！

廣田恵介　プレイ時間：12時間

ジャンル：AVG／メーカー：バンダイ／機種：WSC／価格：4,500円／発売日：2001年2月1日

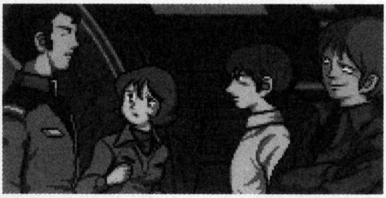
物語重視という新鮮さ

「戦いよりも怖いのは……そう、『失う』ことじゃないか。人によって、それは人であり、物であり……誇りであるのだろう」

このようなセリフは、アニメの『ガンダム』には登場しない。ゲームオリジナルである。かといって本作は、『ガンダム』の世界観を借りたオリジナルストーリーでもない。テレビ放映版のストーリーを一話ずつ丁寧に追った内容だ。

遠回しな言い方になってしまった。冒頭のセリフは「アニメと同じシーンに書き加えられた」という意味でゲームオリジナルなのである。主人公アムロの心の声だ（※）。ドラマの構造を補強する心理描写に、まず驚かされた。

WSの小さな画面の中の、たった2行に込められた言霊。元のシナリオが優れているとはいえ……いや優れているからこそ、加筆修正は困難だったはず。



驚くほどの美麗なグラフィック。音楽や効果音もアニメに準じており、雰囲気は充分すぎるぐらい。体験したイベント数がカウントされるのも親切だ。

ゲームそのものは、シンプルな戦闘モードがメイン。マップ上の自機を操作し、敵を射程内にロックオンしてから攻撃方法を選ぶ。敵機をスコープで狙撃するモードもあって、充分に楽しめる。

グラフィックも見事だ。第一作目の『ガンダム』の絵柄を忠実に再現しており、思いの走った〝自己流ガンダム〟に陥っていない。

そのストイックな作風の中でも特に光るのが、AVGパートに散見される新・名セリフの数々だ。

「勝気なフラウ・ボゥ。でも……僕には今のフラウが泣いているように見えた……」

おそらく、声優が口に出したら違和感が残るであろうセリフ。だが、限られた文字スペースの上で読めば心に迫る表現となる。

本来、客観的な視野で語られている『ガンダム』の物語を、主人公の主観で表現するという〝商品化の都合〟から加筆した（と思われる）膨大なモノローグ。このように、原作の枠組みを残したままシナリオの裏を読み解く試みが避けられてきたことこそ、『ガンダム』という作品を語りにくいものにしてしまったのではあるまいか。

「ガンダムって、こんなに面白い話だったの？」と驚くこと請け合い。素朴にして堅実。小作りだが、豊かなゲームである。

PROFILE

廣田恵介（ひろた・けいすけ）

フリーライター。『ガンダム画報』『シャアがくる！』など、ガンダム関連のムックには数多く執筆してきましたが、今回のゲームには参りました。ガンダムって実は普遍的な話だったんだ、と再発見しましたね。

関連作品

Mobile Suit GUNDAM MSVS

メーカー：バンダイ／機種：WS／価格：3,800円／発売日：'99年8月26日

アナハイムエレクトロニクスが開発したシミュレータの民主化版……というガンダムを熟知していないと良く分からない設定から始まる。WSはガンダムと共にあることを痛感。

（※）第十話『飛べ！ガンダム』前半に挿入されているセリフ。疲労を言いわけにガンダムへの搭乗を拒否したアムロが、ブライト艦長に殴られ、ガールフレンドのフラウ・ボゥに叱咤されて、ようやく戦う気力を取りもどす名場面。「親父にもぶたれたことないのに！」のセリフで有名なくだりである。文中後出の「勝気なフラウ・ボゥ〜」も同じシーンに追加されているセリフ。



ゲームじゃないけど、これだってキャラへの愛の結晶だ！

富士急ハイランド ガンダム・ザ・ライド 批評

マニアを「あっ！」と言わせた良質なガンダム版権モノ作品に、富士急ハイランドのアトラクション「ガンダム・ザ・ライド」がある。「ガンダム」を遊園地の乗り物に使うという企画はもとより、その作り込みに驚いたのだ。そこでこの作品も批評してみた!!

ガンダムファンの夢を実現させたアトラクション

富士急ハイランドにガンダムのアトラクションができる。最初にこの話を聞いた時は冗談かと思ってしまった。しかし結論からいうと、その不安を吹き飛ばす会心の出来のアトラクションであった。

遊園地のライドアトラクションでSFものというと、'80年代のディスコの内装のように妙な設定が多くて、感情移入しにくいもの。だがこれがガンダムなら、「一年戦争は僕らの戦争だった」と言い張るガンダムズチルドレンがいるぐらいなんだから、感情移入の面では問題なし！　ガンダムを知らない人には、普通のアトラクションと変わらないんだけどね……。

アトラクションの中に入ると、そこは連邦軍が接収したソロモン。そして、サラミスを改造した輸送艦フジ級スルガの艦内に入っていく。観客は、星一号作戦展開中のア・バオア・クー宙域から脱出するコロニー避難民という設定である。ランチ（脱出艇）に乗るまえにハロが主人公の、コロニー公社の宣伝番組を見せられる。と、その時、スルガのヘンケン艦長から通信が！　――って、あのZガンダムで死んじゃうヘンケンさんじゃないですか。

ランチ発進まえに、ジムのパイロットから「〃黄色いヤツ〃が襲ってくる」という通信が入るのだが、その正体にはガンダムファンなら思わず笑ってしまうことだろう。

途中、ガンダム対ジオング、ガンダムラストシューティングなどの名シーンを見たり、セイラやカイから通信が入ったり、輸送艦ドロワの中を突っ切ったりと、ファンサービス全開の映像が展開される。

映像は約5分。アトラクションが稼働している最中は、上下左右にひどく揺れるので、最初に乗った時は何が何だかわからないうちに終わってしまうだろう。

この映像は、キャラ部分が2Dアニメ、メカ部分が3DCGアニメで、大半は3DCGとなっている。メカデザインやキャラデザインにはアニメスタッフが参加し、3D部分はサッポロ黒ラベルのCF制作などで有名なCG制作会社「ルーデンス」が主体となって、日本のCGプロダクションが制作している。この3DCGは単なる3Dというより、アニメ的な演出を随所に盛り込んだ映像で、その作り込み具合からCG雑誌でも記事になったぐらいだ。日本のライドアトラクションのほとんどの映像は海外のCGプロダクションが制作しているのだが、『ガンダム・ザ・ライド』は純国産なのである。

アトラクションを出ると、日本一（？）を誇るガンダムショップ「ガンダムマニア」があり、パンフレットやガンプラ、記念品が売られている。個人的には連邦軍のテープがナイスだった。パンフレットには映像の見所が解説がされており、それを確認してからもう一回見るのも楽しい。

ガンダムは制作陣にもファンが多く、版権モノが制作される時でも、その愛情から良いものが作られることが多い。『ガンダム・ザ・ライド』もその一つだろう。この調子で、ぜひ『ガンダムランド』を作って欲しいものです、ええ。

PROFILE
加野瀬未友
（かのせ・みとも）
ガンダム専門誌「G20」で書いたり、日常生活にガンダムのセリフが出るぐらいのガンダムファンではあるが、実はガンダムよりボトムズが好きな人。現在、アメリカでボトムズのDVDが出るのを心待ちにしている。

ガンダム・ザ・ライド　搭乗料金：1,000円／稼働開始時期：2000年夏期／乗車定員：60名（1回）

近年の良質なガンダムゲームのリリース、その理由

バンダイ・稲垣氏インタビュー

バンダイは、いかにキャラクターゲーム作りに取り組んでいるのか

キャラクターゲームといえばバンダイ。ゲームファンなら既知の事実だ。家庭用ゲーム黎明期より、版権物のゲームを作り出してきたバンダイは、いかにゲーム開発に取り組んでいるのか。近年の良質なガンダムゲームの開発にかかわるキーマン、プロデューサーの稲垣氏にお話を聞いた。氏の言葉からガンダムの……そしてバンダイの、キャラクターゲームへの取り組み方が見えてきた。

ガンダム事業その開花

現在、バンダイのガンダム事業は絶好調と言えるだろう。2000年3月において、同社が扱っているウルトラマン事業の総合売り上げをついに超え、トップに躍り出た。売り上げ額は178億円。前年の133億から45億円ものアップ。ガンダムビッグバン宣言から始まった大攻勢が、見事に成功したのだ。ちなみに'99年にトップだったウルトラマン事業は、売り上げ額152億円であった。ガンダム事業の売り上げは、2001年の3月決算で、昨年をさらに上回るという。

好調なガンダム事業の中で重要な位置を占めているのが、ビデオゲーム事業だ。昨年12月に発売されたばかりのPS2『機動戦士ガンダム』は45万本のセールスを記録している（2001年1月末日現在）。PS2用ゲームにヒットが少ないと言われる中、驚異的な数字だ。

だが、今でこそ高い評価を受けているガンダムゲームには、長く不遇の時代があった。それというのも、〝ゲームは子供のもの〟というイメージがバンダイ側にもあったからだ。それまではSDガンダムに代表される、かわいくディフォルメされたモビルスーツ（以下MS）が活躍するシリーズが、次々とゲーム化された。中には『SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所』や『スーパーパチンコ大戦』など、直接ガンダムと結びつかないような作品まで生まれている（どちらも発売はバンプレスト）。それらは大人のファンが買うには難のある作品であった。

「そういった流れがはっきり変わったのは『機動戦士ガンダム CROSS DIMENSION 0079』が20万本を超すヒットになってからです」と、コンシューマ事業部の稲垣浩文氏は語る。稲垣氏は、PS、SSの頃から、バンダイが発売するすべてのガンダムゲームに携わってきた人物である。

'95年2月に発売された『機動戦士ガンダム CROSS DIMENSION 0079』はシミュレーションゲームだ。SDではなく、リアルなガンダムを配したクォータービューの画面は、それだけでマニアックな空気を漂わせていた。

「この作品がヒットしたことにより我々は、『ガンダムはバンダイが気付かない潜在的な能力を秘めているのではないか』と認識したのです。当時、並行して開発していたゲームにPSの『機動戦士ガンダム Ver.1.0』がありました」

'95年は、ゲーム業界がスーパーファミコンから、次世代機と呼ばれるPS、SSといったハードに切り替わろうとしていた時期だ。

「定価が3万5000円以上もするハードを、小学生はいきなり買えません。買うのは大学生以上でしょうから、自然、大人がターゲットになります。また、スーパーファミコンのソフトは9800円もしていましたよね。それが

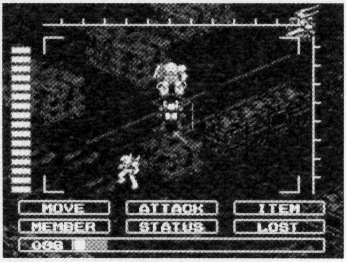


株式会社バンダイ コンシューマ事業部 ビデオゲームチーム サブリーダー 稲垣浩文 氏

（PSやSSなら）6800円で買えます。3000円安いというお買い得感も加わったことで、PSのガンダムも売れたのでは、と考えています。今は大人になっている男の子だったら、必ずガンダムを通っていると思いますしね」

『機動戦士ガンダム Ver.1.0』は累計で45万本が売れた（ベスト版も含めれば60万枚以上出荷）。PSでは、続く『機動戦士Zガンダム』（以下『Zガンダム』）『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』も好調な売れ行きを見せた。

「今までより、大人の層を狙ったガンダムゲームを投入して、見事にファンの方に受け入れられたんです」



『CROSS DIMENSION 0079』。地味ながら“リアルなガンダムゲーム”の魅力を味あわせてくれた。

ゲームの成功によって、バンダイはガンダム事業全体を見直し始める。

「バンダイでは、ゲームの他にもプラモデルやカードダスやガシャポンのカプセルを扱っていました。当時、カードダスは子供向けを狙った『SDガンダム』と呼ばれるシリーズが中心で、幅広い年齢層に商品展開をすることはありませんでした」

バンダイにはメディア統括部という部署があり，ガンダムを始め、デジモンやおジャ魔女どれみなど、作品ごとに開発担当者が会議を開いている。ちなみにガンダム関連の会議は〝ガンダムプロジェクト〟と呼ばれているという。この会議により、ビデオゲーム、カードダス、ホビー、カプセル商品などの各事業部の開発担当者が集まり、現在の状況報告や発売時期を報告したり、互いが協力し合ってキャンペーンを行うなど、各部署の歩調合わせをしているのだ。

'96年発売の『機動戦士ガンダム外伝』（以下『ガンダム外伝』）シリーズに登場するオリジナルMS「ブルーディスティニー」。このMSが、カードダスに登場したことは良く知られている。『ガンダム外伝』は、コアユーザーの多いSSのゲームだ。そのような背景を持つ『ガンダム外伝』のオリジナルキャラクターが、コレクション性を重視した大人向けの「カードダスマスターズ」シリーズに登場し、ユーザーに受け入れられたことは大きかった。つまり、『ガンダム外伝』のコアユーザーたちがカードダスを買い始めたのだ。

「カードの販売計画と歩調を合わせることによって、ゲームのオリジナルも、よりオフィシャルなものと認識されています」と稲垣氏は語る。

どのジャンルがガンダムにふさわしいのか

現在、ガンダムゲームはアクションとシミュレーションに限られた展開を見せている。

「PS・SS時代は、いろいろ挑戦していたんですよ。対戦格闘ゲーム『ガンダム・ザ・バトルマスター』などもありましたしね。でも、受け入れられたのはポリゴンのアクションゲームだったり、『機動戦士ガンダム ギレンの野望』『SDガンダム GGENERATION』（以下『Gジェネ』）のようなシミュレーションです。現在は、アクションとシミュレーションの2つのジャンルを主軸にして動いています。僕は子供の頃から、ガンダムに乗りたい、動かしたいという思いがあるんですよ。それを実現したいと思っているから、ゲームを作り続けているんです。シミュレーションゲームをプロデュースしている牛村（憲彦）は、（稲垣氏と同じように）良質の戦略ゲームを作ることに専念していますね（※）」

ガンダムに乗りたいと願うユーザーはたくさんいる。彼らの期待に応えるための重要なポイントは何だろうか。

「たぶん、ロボットのアクションゲームを作りたいと思っている人も、ガンダムを作りたいと思っているのでしょう。逆に我々は、オリジナルのロボットゲームだったなら違う

（※）『SDガンダム GGENERATION』シリーズをプロデュースしてきた牛村氏は、学生の頃、シミュレーション研究会に所属しており、SLGに長けているとのことだ。

こともできるのに、と思う時があるんですよ（笑）。ガンダムの武器はビームライフルとサーベル、あとは頭のバルカンくらい。それ以外の武器はあまりありません。しかしそれ（その設定）を崩してまで、ゲーム性を高めようとは思いません。原作の世界観を壊すことはしてはいけない。なぜなら、ユーザーはキャラクターが好きだからゲームを購入するんです。当然、子供の頃に見ているわけだから思い出は美化されている（笑）。それを裏切るような商品は作らないようにしています。でも最近、『ギレンの野望』のようなIFものが受け入れられたことで、それもそれでありなのかなと思いましたね。だからユーザーに、バンダイとしてのゲームへのスタンスをしっかりと提示する。たとえば、『原作を忠実に再現しました』『これはIFですよ』といったことを伝えることが重要なんです」

しかし好調なガンダムゲームの影には、新たな問題も出てきている。サンライズが製作するガンダムのOVAやDVDより、ゲームのほうが販売数が多いのである。

「OVAで10万本も売れる作品はなかなかありません。一方、ゲームは30、40万本は売れる。ユーザー数はゲームのほうが多いわけです。ただそこで、ゲーム（の設定など）が正しいんだと思われると、変な誤解が生まれてしまう。サンライズが製作しているフィルムのガンダムが、本当のガンダムだと思うんです。だから変な誤解がないように、かなり気を付けて製作していますね。ゲーム中にはオリジナルMSが登場しますが、サンライズと企画段階から詰めて、原作の世界観を壊さないようにしています。また、ゲーム中に流れるCGムービーはバンダイ側で製作を行いますが、絵コンテや演出などはサンライズに協力してもらっています」

PS2『機動戦士ガンダム』のようなヒット作となれば、原作アニメを知らずに購入するユーザーも多そうだ。

「そうですね。アンケートを集計してみますと、25歳以上が圧倒的に多いんです。30代（のユーザー）が通常のゲームより5倍くらい多い（笑）。PS2はハードが高価ですから、年齢層が上になってしまいがちなんです。とはいえ、中高生もけっこう買ってくれています。どう考えても、生まれた当時、ガンダムは放映されていないんですが（笑）。彼らがガンダムに触れたのが、再放送なのかビデオなのかは分かりません。ただ、20歳前後の層は、SDガンダムを通してガンダムを知っているようです。「SDガンダム BB戦士」やガシャポンの塩ビ人形ですね。そのことを聞いた時、今までのガンダム事業がうまくサイクルしているのかなあ、と思いましたね」



『ギレンの野望』。ガンダムゲーム成熟の証だ。膨大な設定があるからこそのIFの世界を堪能できる。

ガンダムほどの長く愛される作品では、今までの蓄積が重要だ。ひとつのターゲット層だけに絞らず、全年齢にそれぞれ見合う商品を届けることこそ、作品の寿命を延ばすことに繋がるのだろう。

ガンダムが今でも新鮮な理由

そうは言っても、機動戦士ガンダムは20年以上前の作品である。だが、デザインは決して古さを感じさせない。それにはどうやら秘密があるようだ。

「以前、カトキハジメさんにPSの『Zガンダム』のパッケージを描いていただいた時、これは'97年度版の『Zガンダム』だとおっしゃっていたんです（TV版ではなく、'97年度にふさわしいデザインの、ということ）。その時の流行を踏まえて製作していくからこそ、いつまでも古さを感じさせないのでしょう。『Gジェネ』シリーズも、第1作目から見ると、デザインにかなり変更が加わり続けているんですよ。わずか3年前（'98に発売した『Gジェネ』ですが、



『GGENERATION』。SDのキャラだが、作品ごとによりカッコ良く作り直されているという。

『GジェネF』までにガンダムのモデルがすでに7パターンくらいあるんです。担当者は「パーフェクトグレードを参考にしました」と言うんですよ（笑）。実はプラモデルが出るたびに一から作り直しているんです。「マスターグレード」シリーズなどのリアル感を追求したガンダムを、SD化しているんですね。ただSDだけに、マーキングのアリなしはともかく、細かい違いは担当者に教えてもらわなければ分かりませんでしたが（笑）」

続けて、稲垣氏は語る。

「リアルガンダムのゲームを作っている僕らも、ポリゴンの表示能力やグラフィッカーの技術レベルが上がれば、どんどん良いものを作れるんです。最初の『機動戦士ガンダムVer.1.0』は1500ポリゴンくらいでした。それがPS2の『機動戦士ガンダム』は4000〜5000ポリゴンになっています。今回のPS2の『機動戦士ガンダム』では20体のMSが登場し、その8割くらいのMSを、PSの『Zガンダム』『逆襲のシャア』を担当したスタッフがひとりで作っています。ひとりで作ることでデザインのバランスがとれている。そう思います（笑）」

常に新しいガンダムを作り続けているからこそ、古さを感じさせないのだ。それを維持するためには、スタッフがより深くガンダムを知ることが必要だろう。PS2『機動戦士ガンダム』のディレクターを務める徳島さんは、SS『ガンダム外伝』のゲームデザイン、モーションデザインを手がけた人物だ。5年以上、ガンダムに関わり続けてきている。

「ガンダムが好きだという人間がスタッフとして作っているから、みんなが納得できる商品を出せているのかなと思います。キャラクターゲームは、そのキャラクターが好きな人が買うわけです。ガンダム好きが作らないと、見透かされますよね。ユーザーの方から、『原作をしっかりと再現してくれていて嬉しい』という反応をいただけると、『ヨシッ』とこちらも嬉しくなります」

ガンダム ついに海を渡る

バンダイではついに、『ガンダム』を海外に輸出することを決定している。すでに昨年4月、『新機動戦記ガンダムW』（以下ガンダムW）が海を渡った。ガンダムWが海外輸出の第一弾に選ばれた理由は「ストーリーの理解のしやすさ」「他作品から独立しているキャラクター人気」のほかに、「味方側のキャラクター（ガンダム）が多い」ことなどが挙げられている。

「ビデオゲーム事業部でも、海外にガンダムゲームを輸出することが決定しています。対戦格闘ゲーム『ガンダム・ザ・バトルマスター2』のグラフィックを『ウイングガンダム』に替えた形で販売しています」

稲垣氏は、ガンダムWが海外で、アニメ、ゲームともに好評なセールスを見せていると言いつつも、それはきっかけに過ぎないと語る。

「やはり、僕らとしては本当のガンダムを見てほしい。つまり初代の機動戦士ガンダムです。機動戦士ガンダム（ファーストガンダム）を海外で展開する予定です。複雑なストーリーやテーマにどれだけの共感が得られるか未知数ですが、ぜひとも受け入れて欲しいと思っています」

今や、小学生から20、30代までにガンダムのファン層は広がっている。ガンダムは彼らの大切な思い出であり、共通言語なのだ。彼らが熱烈に歓迎するキャラクター商品。それは消費文化のまっただ中にいながら、人と人の架け橋になる力をも持っている。世界にガンダムが受け入れられる時、我々は、今まで以上に世界の人々を身近に感じられるようになるかもしれない。

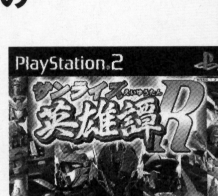
柿崎俊道（かきざき・しゅんどう）：現在、アメリカにいます。ピッツバーグのカーネギーメロン大学にて、最先端研究を見せてもらっています。作業途中で国外逃亡をしてしまい、編集部には申しわけありません。E-mail:sdw-sdw@pop01.odn.ne.jp

サンライズ英雄譚R

マニアだけが堪能できる〝夢の共演〟の楽しさ

『スパロボ』の類似品として、どこか斜めに見られている感のあるこの作品。しかし「キャラゲー」としての楽しさは一級品だ。

鷲尾トモノリ　プレイ時間：95時間



ジャンル：RPG／メーカー：サンライズインタラクティブ／機種：PS2／価格：7,800円／発売日：2000年11月22日

カードゲームテイストの「サンライズ」オールスター戦

サンライズ制作によるアニメのメカやキャラクターが、一堂に会して戦いを繰り広げる。『サンライズ英雄譚R』は、サンライズロボットアニメのオールスター戦といえるゲームだ。『ガンダム』に代表される……いわゆるリアルロボット系を中心に、『勇者王ガオガイガー』などの勇者シリーズや、『鎧伝サムライトルーパー』などの鎧もの、果ては『ママは小学4年生』といった、なんで入っているのかよく分からない作品まで、20を超える作品が名を連ねている。ちなみに戦闘に参加するのはロボット系のキャラクターだけ。みらいちゃん（※1）が超能力で戦ったりはしません。

そんな〝夢の共演〟を実現させるために、ゲームの舞台は「惑星サンライズ」という一種のパラレルワールドとなっている。プレイヤーは主人公（本作のオリジナルキャラクター）を動かし、それまでは行き来できなかった別大陸の住人や様々な異世界からやってきた者たち（各サンライズ作品のキャラクターたち）を、彼らの愛機と共に仲間に加えつつ、各地に戦乱をもたらす謎の存在と戦っていくのだ。

そう聞いて多くの人が思うのは、〝ロボットアニメ夢の共演〟の偉大なる先達『スーパーロボット大戦』（以下『スパロボ』）シリーズと何が違うのか、ということではないだろうか。確かにシチュエーションはよく似ている。しかし、実際にプレイしてみると独自の面白さがあり、単なる二番煎じとはなっていないことが分かる。特にゲームの中核といえる戦闘部分は、近年人気を博しているトレーディング・カードゲームのテイストを盛り込んだ、かなり特徴のあるシステムとなっているのだ。

まず、手持ちのメカの中から必要なものを選んでチームを作り、母艦に搭載する。戦闘中は、母艦が毎ターン発生させるエネルギーを使って、それらの機体を発進させたりアイテムを使うなどして、相手との攻防を行う。母艦ごとに、メカを搭載できる量や発生するエネルギーは決まっているので、強力な機体ばかりをたくさん持っていくことはできない（強い機体ほどサイズが大きかったり、消費エネルギーが多かったりする）。また、各機体はそれぞれなんらかの特性を持っており、特性ごとにある相性によって、戦いの有利不利が発生したりもする。そうして最終的に相手の母艦のHPをゼロにした側が勝利となるのだ。

要するにメカやアイテムをカードゲームにおける1枚のカードとして扱い、それらを使って組んだデッキ（※2）で対戦するわけだ。

（※1）『ママは小学4年生』に登場する赤ちゃん

（※2）カードゲーム用語。ルールに従って、手持ちの中から、任意に選んだカードをまとめたもの。プレイの際、いわゆる「山札」とする。

勝利するためには、機体の数と性能、相性などを考慮して、自分なりのコンセプトでチームを編成する必要がある。

こうした内容に対して、「ヒーロー性が薄い」「メカやキャラクターに愛着がわかない」といった声もあるようだ。確かに『スパロボ』のように、自分の好きなメカをパワーアップして活躍させるような、分かりやすい形での愛着の表現は難しいかもしれない。だがこのシステムは、ドラマのキャスティングや演出を行うような独特の面白さを持っており、決して「キャラゲー」に不似合いなものではないのだ。



戦闘シーンにカットインされるCGは、かなりのハイクオリティである。原作ファンも満足の出来だ。

たとえば「キシリア様萌え〜」という人は、キシリアを艦長にしたグワジンを母艦にし、さらにMSにも乗せてチームに編入する。戦闘では配下の「黒い三連星」やマ・クベを投入して万難を排した上で、キシリア機をアイテムなどを使って強化、相手の指揮官機を倒したり、敵母艦にとどめを刺させるなど、オイシイ所を持っていかせるのだ。自分の思い描いたとおりの「ドラマ」が演出できた時の喜びはひとしおである。

もちろんそうしたこだわりでチームを構成した場合、内容によっては苦戦を強いられるかもしれない。だが、そこを本人の知恵と努力でカバーするのもまた、キャラクターへの愛である。そして、このゲームではそれが充分に可能となっているのだ。

原作ファンの「ツボ」を心得たマニアのための作品

戦闘もそうだが、この作品では、キャラクター同士や作品同士の関わり合いがかなり重視されているようだ。そのことは、豊富に用意されている各種のイベントを見るとよく分かる。イベントのほとんどは、条件を満たして特定の場所へ行くと、決められたキャラクター同士の会話が発生するというもので、それぞれの内容が実に良くできている。どれも、各キャラクターの性格や背景を活かした、思わずファンがニヤリとするようなシチュエーションとなっているのだ。さらに、異なる作品のキャラクターを絡ませるパターンも多く、その組み合わせや状況作りが、これまた秀逸なのである。

たとえば、『ガンダム』のマ・クベが、立ち寄った先で古い壷を見つけては「良い物だ」といって次々に買ってくる。『カウボーイ・ビバップ』のジェットと『サムライトルーパー』のセイジが、趣味の盆栽について熱く語り合う。『ガンダムW』のデュオと『サイバーフォーミュラ』のブリード加賀（実は声優が同じ）が顔を合わせて会話する、などなど。

もちろん、すべてが良くできているわけではない。「ストーリーが全体的に弱い」「一部のキャラクターの存在意義があまりに薄い」「戦闘時の敵の戦術パターンが単調である」など、少なからず不満点は挙げられる。しかし原作の良さを活かしてファンを楽しませ、なおかつシステムに個性と奥深さが与えられている本作は、そうした部分を補って余りある良質なキャラゲーとなっている。

これまでロボットものは『スパロボ』の独壇場だったが、充分対抗馬となる資格はあるといえるだろう。ただ最大の問題は、登場する作品のほとんどを「熟知」していなければ100％楽しめないということだろうか。まさに、マニアのための作品なのだ。

PROFILE

鷲尾トモノリ（わしお・とものり）

とにかくイベントの多いこのゲーム。80時間以上やっても、まだ新しいイベントが出てきた時はビックリしました。本文中に挙げたイベントが全部面白いと感じた人は、このゲームをプレイする価値アリでしょう。

関連作品

スーパーヒーロー作戦　ダイダルの野望（RPG）

メーカー：バンプレスト／機種：PS／
価格：6,800円／発売日：2000年11月22日

『スパロボ』のバンプレストが特撮ヒーローものを題材にして作った「夢の共演」ゲーム。題材が題材だけに、『スパロボ』よりもさらにマニアックな作品といえる。

キャラクターゲームの感想は？　一体いつまで「ガンダム」に頼り続けんのかな？（東京都　御心ボンバー）

原作物の枠を超える『スパロボ』シリーズの魅力



キャラゲーの代名詞として知名度の高いこのシリーズ。だが、果たして、原作ファンにしか楽しめないゲームなのだろうか。ゲームから原作へ、『スパロボ』からアニメへ。そういった楽しみ方もあると知って欲しい。

内に眠る、熱き魂を燃焼させる作品

「まったく、なんでこんなにガンダムが弱いんだ！　武器は貧弱だし、雑魚にも苦戦する。こんなんでエースなんて片腹痛い！」

俺が『第2次スーパーロボット大戦』に触れた時の感想だ。

特にロボットアニメに詳しかったわけではない。知っているのはガンダムシリーズぐらいのものだったが……。それにしても弱い。といっても、他のユニットのことはよく分からない。とりあえず、少し鍛えておくことにした。

数時間後。

「全然強くならん。もういいや、いるだけで」

そんなことを思っていると、趣の違うガンダムが出現した。しかし、しょせんガンダム。期待するだけ無駄だろう。見ろ、敵に狙われた。出てきて早々KOかよ。

次の瞬間、敵の攻撃をかわし、逆に反撃のフィンファンネル一発で敵を撃破してしまった。

「あっ、名前がνガンダムに変わってる。うおっ、強いぞこいつ！」

こうして、アムロは俺の一番のお気に入りとなる。

この時期、俺のプレイは、強力なユニットのみを使って進めていくものだった。周囲から、ロボットの選択に愛が感じられないという声も聞こえた。しかし、俺だってプレイする過程で愛着が湧いてきている。そしてそれが、その後も俺をこのシリーズに惹きつけた理由でもあるのだ。

◆

'93年の『第3次スーパーロボット大戦』を経て、'94年に『スーパーロボット大戦EX』が発売されると、さらに俺の知らないロボットが登場するようになった。

その中でもお気に入りとなったのがオーラバトラーだ。なんといっても高い回避能力が魅力。攻撃が当たらなければやられることもない。

HPの高い、倒すのに時間がかかる敵には、「加速」で機動力を上げられるゲッタードラゴンやダンクーガをオーラバトラーと共にぶつける。ノロマなスーパーロボット系もこれなら使える。

完璧な戦術だ！

周囲から、選択するロボットにこだわりがないと言う声も聞こえた。しかし、いろんなロボットを自由に使って戦術を組み立てられる柔軟性がある。それも『スパロボ』の魅力なのだ。

◆

『第4次』からは、パイロットの乗り換えが可能になり、ユニットに施せるカスタマイズのバリエーションがさらに広がった。

「ジュドーは強いんだけど、ZZガンダムは打撃力に欠けて使えない。ここはF91に乗せよう。武器のヴェスバーは威力が高い。改



キャラを愛でるだけが、このゲームの面白さではない。自ら育てたユニットにこそ、価値があるのだ（写真は『スーパーロボット大戦α』）。

キャラクターゲームの感想は？　良かれ悪かれ業界にもファンにも必要なものだと思う。（山口県　GIR）

造で威力を上げれば、更なる戦果が期待できるはず。よし!」

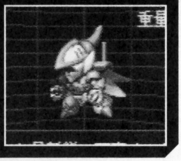
さすがF91。敵の攻撃を次々とかわし、反撃のヴェスバー一閃で確実に落とす。正に予想通り。やはりメインユニットは強くなくちゃ格好がつかない。

これを聞いて、F91に乗るのはシーブックじゃなきゃオカシイと言う人がいた。しかし俺は、ひたすら強い部隊を編成していくほうが感情移入度が増すんだ。そういった楽しみ方ができるのも『スパロボ』の魅力なのだ。

こいつに"やられた"!
お気に入りユニット ビルバイン

それにしても、ビルバインは本当に頼もしい。
「一気に懐に飛び込み、ハイパーオーラ斬り!」

一発で与えられるダメージの大きさのわりに、消費エネルギーも少ない。なんといっても凶悪なのが、ビーム攻撃を弾く「バリア」だ。敵モビルスーツの主力兵器が使いものにならないじゃないか! アニメを見た時は「オーラバリア」って言われてもなんだかよく分からなかった。しかし、こんなに強かったとは……。こういうゲームならではの、ギャップを新たな驚きとして楽しめる。それも『スパロボ』が好きになった理由のひとつだ。



ストーリーを支える根幹にある"こだわり"

『スパロボ』には、ユニットや戦略のほかに、シリーズ作品ならではの魅力がある。それは様々な世界観を持つ作品が集まりながらも、破綻せずに続いていくストーリーだ。

物語は『第2次』から『第4次』、そして『スーパーロボット大戦F』まで繋がっている。連綿と続く大河ドラマのようなひとつのストーリー。それを破綻しないように支えているのは、『第2次』で登場する天才科学者ビアン・ゾルダーク、彼が設立した組織「D・C」、そして『第3次』以降に登場する「D・C」が倒そうとしていた異星人の存在など、シリーズ共通のオリジナルキャラクターである。それらが物語の中心となって、各作品をつなげる接着剤の役目を果たしているのだ。

また、原作を使ったアレンジはもちろん、各作品の個性を上手くひとつの舞台に融合している演出にも注目したい。『第2次』で敵に捕まっているカミーユをアムロや兜甲児が助けたあと、カミーユたちが当然というような感じで親しげに話し始める。こういった、原作とは異なる独特の世界観が魅力となっているのだ。

しかし、シリーズ作品とはいえ、最近のハードで発売された作品は簡単過ぎて、ちょっと物足りない。

評判のいい最新作の『スーパーロボット大戦α』だが、どのユニットも適当に強いため、改造なしでそこそこ戦えてしまう。ガンバスターや真・ゲッターなどの主力ロボットなどは、改造せずとも大概の敵を一撃で倒せてしまうほどだ。これでは、キャラをカスタマイズする楽しみが薄れてしまう。各ユニットとも攻撃力がそこそこ高いため、接近してくる敵の数をいかに減らすかというパズルのような戦いだけとなり、戦術の幅が狭くなっている。これを60以上あるシナリオで毎回やるのだ。さすがに飽きてしまう。今後、ぜひとも改善して欲しいところである。

◆

俺はもともと原作を知らずに『スパロボ』をやっていたので、キャラクターにあまり頓着していなかった。しかし、キャラのバリエーションやSLGの部分で充分に楽しめる作品だった。

さらに、随所に見られるキャラのセリフや原作をなぞるシチュエーションは、原作自体にも興味を持たせてくれた。その原作をチェックすることで、「あのセリフはこういう意味だったのか!」という新鮮な驚きを持つこともできたのだ。それは、原作を知らないからこそ味わえる魅力であり、特権なのだろう。

『スパロボ』はキャラゲーだ。しかし原作ファンだけでなく、幅広いユーザーが楽しめる作品である。なぜなら、SLGとしても充分楽しめる多様性があったからだ。

これからもそういったゲーム性の伴うシリーズであり続けてほしい。

長瀬勝三(ながせ・まさみ):'79年生まれ。とうとう来年にサッカーワールドカップを控え、自分のテンションも上向きになってきた。最近は、何かをやってくれそうな根拠のない予感を胸の奥に隠し、今からとりあえず謙虚に予選突破を願っている。

キャラクターゲームの感想は? 「キャラゲーというくくり」に対して反感を持っていますので、できるだけ避けるようにしています。(青森県 HiR.T)

頭の中で熟成されたマイナーロボットへの熱い想いを聞け!!

空想ロボットゲーム

マイナーロボット大戦

愛情とか思い入れというものは、何にも増してキャラゲーにおける最高のスパイスである。そして、そのネタがマイナーであればあるほど、熱く燃えてしまう人種も確かに存在するのだ。そこで普通のゲームで扱うにはマイナーかつディープすぎるキャラに、愛情をムンムン注いだゲームを提案したい！

いざ！　マイナーロボット大戦スタート!!

ゲームは富士の樹海から始まる。俗に〝秘密基地銀座（※1）〟と呼ばれる一帯だ。初期配置ユニットはご近所から駆けつけた「ARIEL」（※2）、「サムライン」（※3）。ゲーム最強のユニット「ゼオライマー」（※4）は、搭乗者の出撃準備の遅れのため、2ターン目から登場する。なお、「ゼオライマー」はゲーム中4回しか出撃できず、コックピット画面にモザイクが入っている（※5）。

ここまでで何がなんだか分からない人は、早速このゲームを中古屋に売り払おう。これはそーいうゲームなのです（笑）。

他の登場ユニットも数例挙げる。

「合体戦艦タイガーシャーク」（※6）・「合体巨艦ヤマト」（※7）・「ミンキナーサ」（※8）・「レザリオン」（※9）・「イクサーロボ」（※10）・「メカンダーロボ」（※11）などなど……。

このように、普通の人には海のモノとも山のモノとも分からないキャラが続々登場するので、こういうのが好きな人以外は絶対買わないだろう。しかし、好きな人にはタマらない逸品になるハズである。

存在するだけで世界観を崩壊させたり、ゲームシステムに多大な影響を与えそうなアクの強いキャラがたくさん出てくるため、ゲームバランスが悪くなってゲーム誌のレビューではこっぴどく酷評されそうだ。しかし、そんな無粋を言ってはイケナイ。マイナーロボへの愛情のまえには、ゲーム性などの小賢しい代物は必要ないのだ。難易度なんかヌルすぎるぐらいで丁度いい。3ターンで決着が付けられるところを、5ターンかけてでも「アルベガス」（※12）を無意味に六変化させたりすることこそ、素敵なプレイ方法だと思わないだろうか。普通のゲームのように、高得点を狙ったり、美少女キャラの好感度に神経質になるより、砂場で超合金遊びをしたり、ゴッコ遊びをしてるような気分を味わおう。子供時代の思い出にシンミリと浸れるゲームがあってもいいじゃないか。

そんな思い入れ（無意味なプレイ）を成立させるために、このゲームでは芸術点制度を導入したい。たとえば、出撃させるキャラを「ダンガードA」（※13）や「アクロバンチ」（※14）などの〝クチビルロボ〟に限定すれば芸術点は1000点。「ゼオライマー」「イクサーロボ」「漆黒の魔人」（※15）を揃えれば〝アダルト系出身〟のヤクで500点だ。主役がマイナーだから、そのキャラと戦う敵キャラを知ってい

注釈

（※1）昔、この手の作品類は、富士のすそ野に秘密基地を設けているモノが多かった。無人の樹海のハズなのに……。「ARIEL」「サムライン」「ゼオライマー」もそういった作品のひとつ。

（※2）地球侵略をもくろむ企業と戦う美少女型のロボ。原作は小説「ARIEL」。後にアニメ化された。

（※3）宇宙の地上げ屋ツイミ不動産と戦うロボ。原作は小説「鉄甲巨兵サムライン」。

（※4）漫画「冥王計画ゼオライマー」より。圧倒的に強いという設定を持つ。エロ漫画誌の「レモンピープル」に連載されていた。

（※5）「ゼオライマー」は、使い切りの起動装置が4個しかないという設定。コックピットにモザイクがかかるのは、搭乗するのが裸の女性で××が××になると××になるため。

（※6）アオシマ社のオリジナルプラモのキャラ。合体ロボット「アトランジャー」の母艦。4分割されて、それぞれ個別の商品として売っている。バラで買うと揃えるのが大変。セット販売もアリ。

（※7）右記と同じ、アオシマの4分割プラモ。合体ロボ「ムサシ」が艦橋となり、爪先はヤマトの主砲となる。カッコイイのだがパーツがもろくて、すぐに折れてしまうのが困りモノ。

（※8）アニメ「ミンキーモモ」に登場。名作アニメ「戦国魔神ゴーショーグン」のスタッフが制作したためか、登場シーンがゴーショーグンを彷彿とさせる出来で、ワクワクした。

（※9）アニメ「ビデオ戦士レザリオン」より。誤ってネットに紛れ込んだゲームのロボットが実体化するという設定。すごいハイテク！

（※10）漫画「戦え！　イクサー1」より。掲載は、「ゼオライマー」と同じレモンピープル誌。裸の女の子が液体コックピットで操縦する

キャラクターゲームの感想は？　好きです。遊ぶ直前まで夢を見させてくれますので……。（愛知県　りんす）



これが『マイナーロボット大戦』のパッケージだ!!（左上：ミンキナーサ、右上：ゼオライマー、左下：ガルビオン、中央：アトランジャー、右下：ダイオージャ）

るだけですでに得点対象だろう。たとえば「地上げ獣」を「サムライン」で倒したら200点追加としたい。「ダイラガーXV」（※16）なんか分離するだけで15機もいるもんだから、無事に合体させるだけで高得点モノである。スプライトの横並びで画面がチラつかないか不安ではあるが……。

〝出てくるキャラを自分だけが知っている〟。そんな優越感に浸りながら、キャラ性能のへっぽこさにまで愛を感じてプレイする。そう。〝へっぽこさ〟こそ、マイナーロボへの愛情のスパイスなのだと考えを改めていただきたい。愛があればキャラ性能なんかどうでもいいじゃないか。

シナリオだってご都合主義結構。大体、'70～'80年代のマイナーロボ番組において、前半のシリアスなストーリーが後半、子供騙し（実際は子供も騙されない）のおざなりストーリーになっていくのもお約束だ。それまで都市壊滅とか人類皆殺しを狙っていた敵が、修学旅行を妨害したりバスジャック（※17）するなど、子供をいじめる作戦を立て始めたら要注意。ひどいモノだと、味方と思っていた博士が突然、敵に寝返ったりする（※18）。主役級キャラの突然死など可愛いほうだ。

そんなぞんざいかつ先の見えない展開をも楽しんでこそ、真のマイナーロボファンのあり方だと思うが、いかがだろうか。といって、まっとうなゲームのシナリオでこんな話を書いた企画マンは馘首になるかもしれないので注意されたい。

結局、これはいわゆる〝ゲーム〟じゃない。ディープなスーパーロボットファンのオマージュを代弁するものであり、キャラ版権モノの黒歴史を後世に伝える〝20世紀の記念碑的作品〟なのである。『スーパーロボット大戦』のコアユーザーの2パーセント（※19）ぐらいは買ってくれるであろう……と思うのだが。やっぱり駄目ですか？

八的暁（やまと・あきら）：伝説（？）のカルトゲーム『ゲッP-X』制作を経て、なぜか現在はロリコン漫画家。ゲームも漫画もマイナー街道をひた走る。自宅では多数の爬虫類を飼育する一児の父。http://www.st.sakura.ne.jp/~lycaon

姿は感動モノ。脇役のフジ一号がステキ。必殺技は〝出て行けビーム〟と呼ばれている。

（※11）アニメ「合身戦隊メカンダーロボ」より。ロボの動力炉を起動すると敵の監視衛星からミサイルで狙われるため、一定時間内に敵を倒さなければならないというドエライ設定を持つ。もちろんゲーム中でも、一定ターン内に敵を倒さないとミサイルにやられる（予定）。ドキドキだ。

（※12）アニメ「光速電神アルベガス」より。3機のロボットが、合体の組み合わせによって6種類の性能を発揮する。ゲッターよりスゴイ。

（※13）アニメ「惑星ロボ ダンガードA」より。物語中盤まで肝心のダンガードが登場せず、それまでの間、ダンガードに乗るための特訓ばかりを延々とやるという掟破りの作品。松本零士による原作漫画も、ダンガードが登場するのは最終回の1コマだけというモノスゴさ。

（※14）アニメ「魔境伝説アクロバンチ」より。お父さんと子供たちの計六人家族が搭乗する。体内にゆったりとしたリビングまである身長15．2メートルのロボット。

（※15）アニメ「新リヨン伝説 漆黒の魔人」より。「宇宙企画」制作のHアニメ。メカ戦が非常にカッコイイ。一粒で2度おいしい作品（？）。

（※16）アニメ「機甲艦隊ダイラガーXV」より。〝ラガー〟な操縦者が15人搭乗し、15体のメカが合体するという体育会系のノリが匂ってくる作品。

（※17）バスジャックというと、悪の組織ならば一度は手を染めてみたい犯罪と言える。筆者は映画「ダーティハリー」が元ネタなのではないかと思っているが。実際にやってはいけない。

（※18）アニメ「宇宙大帝ゴッドシグマ」でホントにあった不思議な話。もちろん、物語はてんやわんやの大騒動となった。

（※19）似たようなコンセプトで作られたゲーム「ゲッP－X」は全然売れなかった。（笑）

キャラクターゲームの感想は？ 面白けりゃ、キャラゲーであろうがなかろうが別に好き嫌いとかはない。ただ昔にくらべてしっかり作ってる気はする。（大阪府　やま～）

CHARACTER GAME REVIEW 4

青の6号 歳月不待人 ―Time and Tide―

廣田恵介 プレイ時間：30時間

原作の世界に広がりをもたせた野心的なキャラクターゲーム

ゲームとしての主体性が、原作アニメに秘められた意外な可能性を引き出す。「アニメ→ゲーム」の図式におさまらない良心作。

完成された〝海〟の感触

暗い海溝から浮上し、水面近くに母船を見つけた時の安堵感。巨大ザメに体当たりされた時の恐怖感……。

すべては海中の密度をリアルに再現したグラフィックと、めまいをおこさせる潜航艇の操縦感覚の賜物だ。

主人公「速水 鉄」は、アニメ『青の6号』（以下『青6』）で潜水艦「6号」所属の戦闘潜航艇パイロットだった。このゲームは「6号」に乗り込む前の速水の生活――サルベージ業（海底から物品を引き上げる仕事）を営んでいた時代を舞台としている。プレイヤーは速水、つまり潜航艇のパイロットとなり、作業用潜航艇で物資のサルベージを行っていく。

この〝サルベージ〟という職業をうまく活かしたゲームシステムが出色だ。

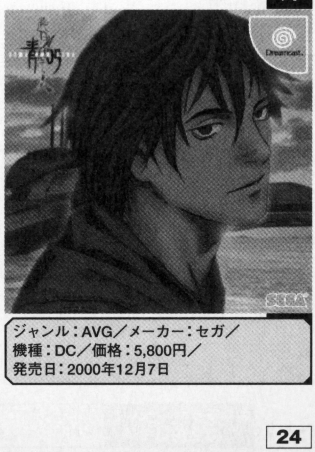
組合から仕事を受注し、目的の海域へと向かう。水没したビル街や住宅地に潜航して指定された荷物を発見後、サルベージを開始する。これがなかなか奥深い。

引き上げる物品の形や重さに応じ、潜航艇のアームで引き上げるか、フロート（※）を撃ちこんで洋上に運ぶか、回収方法の使い分けが必要となるのだ。仕事によっては、海図にない（地形の分からない）地下鉄構内を、センサーだけを頼りに探索しなければならない。

襲いかかる海洋生物や酸素の残量と戦いながら、目当ての品を回収する醍醐味――。

もどかしい潜航艇の動き（アナログキーと両トリガーで操舵）や視界の悪さ、潮流までをも緻密に表現しているリアリティなど、DCのハードスペックを存分に活かした〝海中の質感描写〟が臨場感を高めている。

引き上げた金品でパーツを購入し、ミッションによって装備を変更するといった、メカをカスタムアップする楽しみも押さえられているなど、申し分ない出来だ。



ジャンル：AVG／メーカー：セガ／機種：DC／価格：5,800円／発売日：2000年12月7日

魅惑的な南洋ロマン

サスペンスフルな展開のADVパートも魅力である。なにより物語の設定が奮っている。

世界の主要都市が水没した未来。大部分が海中に没した旧シンガポールが舞台だ。そこに「新世界」なる洋上都市が建設され、陰で支配階級と地下組織が反目している。

謎の美女からサルベージの依頼を受けた速水は、やがて幻の原潜「X号」の存在を知り……という、往年の海洋冒険ドラマを思わせる数々の道具立てが心憎い。

「蘭芳」「飲茶包包楼」などの中華風の人物名や店名、舞台となる

（※）浮き袋のこと。目的物に撃ちこんで、海底から浮上させる。

港町の猥雑な雰囲気など、南海のエキゾチシズムの濃厚な香りがゲーム全体を包みこんでいる。

ただ残念なことに、ADVパートの人物グラフィックの出来がよろしくない。立体感のない平面なキャラクターを3Dっぽく動かしているのだが、無理がある。重要イベントで流麗なアニメーションが流れるだけに、ADVパートの人物に違和感が残った。

また、ストーリーのフラグ立てのために依頼されるミッションに、まるで罰ゲームのような条件が課せられているのも辛い。

延々と同じ海域を回って、やっと見つけた地下道。そこを探索して脱出ルートを発見したのはいいが、今度は海流が止まっている間に猛ダッシュで潜り抜けねばならない。


アニメと同様に、2Dと3Dで作られた美しいムービー。ハイテク潜航艇と木造漁船のミスマッチも渋い。

このような辛さが、楽しいはずの宝探しや作りこまれたストーリーの双方を台なしにしている。なにしろ自分が何のために何を探しているのか忘れてしまうほど、煩雑で根気を強いられてしまうのだ。

物語の設定そのものが魅力的なだけに残念である。単なるサルベージゲームでは埋めきれない、重層的な世界がそこに広がっているのだから……。

原作世界を拡張する試み

ゲーム中の「6号」がアニメのような暗い藍色ではなく、トロピカルな色彩であったのにも驚かされた。しかし、そのデザインがゲームの世界観に良くマッチしている。熱帯魚のような明るいオレンジ色の速水の潜航艇（ゲームオリジナル）も、南洋という舞台を印象づけるのに一役買っている。

アニメと異なる〝南洋趣味〟を前面に押し出した本作。しかしこのテイストは、アニメ本編を侵食するどころか作品世界にしっかり調和している。たとえば、アニメで重要だった「ゾーンダイク争乱」などのキーワードが、「新世界」に暮らす住民の口から当たりまえのように出てくる。ゲームの世界をアニメの設定がガッチリと支えているのだ。

ゲームとアニメ、どちらが主でも従でもない。こういった当たりまえの関係を築けない〝キャラゲー〟のいかに多いことか。このゲームを楽しんだユーザーは、むしろアニメの『青6』を「ゲームの続編」として見ることだろう。アニメの『青6』のけだるいムード、ミリタリックなディテール、沈んだ色彩を、「アニメならではの魅力」として違和感なく受け入れるに違いない。それが可能なのは、このゲームがアニメから立派に自立しているからである。

こうした幸福な関係が他作品で生まれにくいのは、アニメというメディアのもつ閉鎖性に原因がある。マニアの嗜好に合うように作られた作品が多すぎ、その作品のゲーム化も彼らの狭い許容範囲で行われているのがもっぱらだ。しかし幸か不幸か、質で勝負した『青6』は、アニメマニアの嗜好を無視して作られた良心作であった。だから作品のもつ多面性を開拓して、本作のような野心的なゲームが作れたのだ。

……それにしても海底をはう蟹のリアルなこと！ ビルに登ろうとして海流に流されてしまうあたり、生物感たっぷりだ。こうしたディテールへの心配りに〝海〟への愛とこだわりを見た。

PROFILE
廣田恵介（ひろた・けいすけ）
「週刊SPA！」で監督インタビューをしたり、ムック「青の6号グラフィカルワールド」を執筆するなど、「青6」ファンとして幸運な仕事に恵まれた。このゲームに出会えたのも幸運である。

関連作品
青の6号 Antarctica（SLG）
メーカー：バンダイビジュアル／機種：PS／価格：6,800円／発売日：2000年9月28日
アニメ版の副主人公「紀之 真弓」となって潜水艦「青の6号」に乗り組む、戦略型STG。新メカや新キャラが加えられているなど、キャラゲーとして王道といえる内容だ。

キャラクターゲームの感想は？ キャラーゲー開発に必要なのはキャラへの理解であって過度の思い入れ（思い込み）ではないのでは。（神奈川県 ぱられる）

仮面ライダーV3 仮面ライダークウガ

〝こだわり〟とゲーム作りのバランス感覚

過剰な思い入れは作品の質を高めると同時に、プレイの足枷にもなり得る。その兼ね合いを考えさせる2作品だ。

南敏久

プレイ時間：『V3』13時間 『クウガ』9時間

濃密な……毒気と思えるほど作り込まれた『V3』

はははははははは。

PS版『仮面ライダー』を見た時には、思わずこんな風に大声で笑ってしまったものだ。馬鹿にしているわけではない。あまりに圧倒的なものを目の前にした時、「凄い！」と驚くでもなく感心するでもなく感情が笑いになって吹き出してしまうことは日常でも多々あることで、この時の笑いは、『仮面ライダー』に対しての突発的な最大級の賛辞だったのである。

で、何が圧倒的だったかというと、コレはもう、それ以前のどのキャラゲーでも類を見なかった作品世界の作り込みである。ストーリーに沿ったゲーム展開から、キャラクターの一挙手一投足、細かな背景や効果音に至るまで、ハードの枠の中で可能な限り生真面目に原作の再現に努めている。ここまでやられればそれほど詳しくなくとも、原作の空気を覚えている者であれば一行目のように笑ってしまって当然なのである。そして、これ以降発表されるキャラゲーの中には、明らかにこの『仮面ライダー』を手本にして、原作の味の追求に命を懸けたような作品がチラホラ見られるようになった（たとえばPS版『北斗の拳』）。この作品はすでにキャラゲーのスタンダードになりつつあるのだ。

そして昨年。その正当なる続編『仮面ライダーV3』（以下『V3』）が発売される。前作の洗礼を受けているために爆笑こそ起きないものの、オープニングで初手から轟くハリケーンの排気音にプッと吹き出し、花輪を持った黒頭巾の登場にニヤニヤ笑いが込み上げてくる。オープニングでこれだからして中身は推して知るべし。〝キノコ雲は上がる、ザリガーナは甲羅を割る、首領はカマ持って立ち上がる。ライダーマンを主役に据えた「外伝」まで入っていて、やりたい放題もイイトコロだ。

また、画面を一見すると前作のキャラ替えのように見えるかもしれないが、実は細かい部分で様々な変更点が見られる。まず、メインとなるストーリーモードには敵怪人の体力ゲージが存在しない。代わりに「クリアーカウントメーター」なるものがあり、敵に技を当ててこの数値を減らすことで、



『仮面ライダー』で実証済みの“濃い”出来。しかし……思い入れが強すぎて引いてしまう部分もある。



仮面ライダーV3
ジャンル：格闘ACG／メーカー：バンダイ／機種：PS／価格：5,800円／発売日：2000年9月14日

仮面ライダークウガ
ジャンル：格闘ACG／メーカー：バンダイ／機種：PS／価格：4,800円／発売日：2000年12月21日

（※1）大局な話の流れはもちろん変化しない。原作とのズレを補正するように、その回の台詞やポリゴン劇が微妙に変わる。（※2）（株）KAZeのこと　（※3）大野剣友会は「仮面ライダー」から'84年の特番「10号誕生！　仮面ライダー全員集合」までの殺陣・技斗を担当。'87年の「仮面ライダーBLACK」以降のシリーズはJAC（ジャパン・アクション・クラブ）が担当している。

次のステージへと進むことができる。「なんだそれじゃ体力ゲージと一緒じゃん」と言われてしまいそうだが、このメーター、自分がダメージを受けた場合でも数値が減っていくのだ。極端な話、メーターが1になった時点でフィニッシュを決めれば、それまでほとんど敵にダメージを与えていなくても倒せてしまうのだ（こちらの体力には限りがあるので、実際には無理だけど）。どのタイミングでライダーに変身するかによってその回のストーリーに変化が生じるし（※1）、おまけモードを増やすために必要なライダーメダルは原作通りにフィニッシュを決めたほうが多くもらえる（みたいヨ）。



『クウガ』は、『V3』に比べればライトな出来。それが逆に遊びやすさにつながっている。

　これらの変更点は本作が……いや、前作からこのシリーズが、『ライダー』のキャラクターを使った"対戦格闘ゲーム"ではなく、あくまで「仮面ライダー」という番組をゲームの形式で再現した立場にあることを、ささやかながら主張しているように思われる。少々大げさに表現すれば、キャラクターの形態と人気だけを借りて、それを似ても似つかない貧弱な本体に纏って世に出ていた「かつてのキャラゲー」という汚名からの決別宣言だと言ってもいい。

　しかし、このゲームの行間から滲み出てくる過剰な思い入れや深すぎる愛情は、プレイヤーによっては重荷に感じられるかもしれない。筆者も実際、その濃密な……毒気のような作者の執念に当てられて、軽い胸焼けを起こしながらプレイを続けていた。余りに原作にべったりな姿勢は、遊ぶ側にとって窮屈な足枷にもなり得る。『V3』はそのギリギリの線、といえるのではないだろうか。ルールの多すぎる「ライダーごっこ」を遊びたいとはあまり思わない。

思い入れが薄い分 軽快な出来の『クウガ』

　昨年暮に発売された『仮面ライダークウガ』（以下『クウガ』）は『V3』と同メーカー（※2）、同スタッフの作品でありながら、まったく好対照のゲームである。

　オープニングを見ただけで分かるが、作者の『クウガ』に対する思い入れは、『V3』と比べれば遥かに薄い。しかしその分、肩の力の抜けた軽快な作品に仕上がっているのだ。軽快といっても大野剣友会とJACの違い（※3）――というのではなく、もちろん意識の違いである。歴史の浅い分、そして気負いの少ない分、作者も自由に作品世界の中で遊んでいる。

　しかもその基礎は、前2作の経験を経た堅固なものである。だからこちらも安心して、その「ごっこ」に参加できるのだ。

　ただ、もう少し力を入れて欲しかった部分もある。『クウガ』のメインとなるチャレンジモードは、TVの展開と同じようにクウガが「タイプチェンジ」（※4）を遂げていくのだが、ゲーム中でその変身の理由や物語の説明がほとんどない（※5）ので釈然としない。止め絵と台詞だけでもいいから、何らかのフォローが必要だったのではないのだろうか。

　ハードの進歩を見るに、これからのキャラゲーは、よりマニアックなこだわりの目立つものが増えていくだろう。でもそれだけが突出してしまっても意味がない。往々にしてマニアは正常なバランス感覚を失いがちなものである。『V3』と『クウガ』は、その兼ね合いを計るうえでも、良いサンプルとなるのではないだろうか。

PROFILE

南敏久（みなみ・としひさ）
'73年生まれの雇われ特殊造形業＆怪獣博士。好きなデストロン怪人はテレビバエ。好きなグロンギ怪人は……なし。80年代ッコとしては宇宙刑事シリーズのゲーム化を希望。ギャバンとか、何かPS2向けって気しません？

関連作品

仮面ライダー（格闘ACG）
メーカー：バンダイ／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'98年10月1日

文中でも触れたキャラゲー界のエポック・メイキング的作品。詳しくは、筆者も1ページだけ書いてるゲーム批評別冊「仮面ライダーメイキング」参照のコト（宣伝）。

（※4）「クウガ」最大の特徴。敵怪人の性質に応じて身体能力を変化できる（たとえば、ジャンプ力の高いバッタ種怪人には、俊敏なドラゴンフォーム、高空から襲ってくるハチ種怪人には、鋭敏な感覚を持つペガサスフォームなど）。その説明や性能差の表現が欲しかった。（※5）制作中は番組が放送中だったため、後半のフォローが厳しいとして、思い切って全部切り捨てたのかもしれない。

CHARACTER GAME REVIEW 6

スーパーヒーロー作戦　ダイダルの野望

ただ事ではない〝古さ〟悲しき、特撮ヒーロー夢の競演

はき違えられた数々の設計や構成。充満する古さに驚く。『スパロボ』を目指し、『スパロボ』の優秀さを証明してしまった怪作。

多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：30時間

特撮系ゲーマーの「飢え」

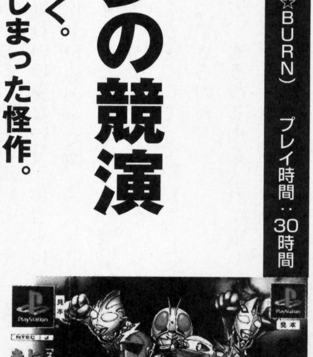
　原作付きの版権モノ――いわゆるキャラゲーとユーザーとの関係には、互いに差し向かいつつ、実は〝別の相手〟を見ている悲哀が付きまとう。キャラゲーを手にさせるのは記憶の中の「想い人」である。少なくとも出発点に「ゲームそのものへの愛」はなく、「よく似た人への親近感」に過ぎない。

　まったくオリジナルのゲームには、「一見さん」のユーザーを振り向かせるために懸命にしなを作って誘惑する手間がある。しかし、ひとたびつかんだファンの愛情は、ゲームそれ自体が独占できる。キャラゲーはちょうどその逆だ。原作の「残り香」（記憶）を再生するだけで、ユーザーに一応の満足は与えられる。だがそこにゲーム本来の「プライド」はあるだろうか？　答えはイエスでもノーでもありえる。原作に背負われるか、原作を乗り越えるか。〝本物のフェイク（模造品）〟は、情熱の炎を吹き込まれて〝別の本物〟に転生することもある。

　「出せば売れる」ファミコン黎明期に、最初のキャラゲーの波は来た。おざなりなゲームシステムに、原作とは似ても似つかないキャラクターたち。それらがかき集めたのは、余った金ではなく、なけなしの子供の小遣いだった。恨みが深く残るのは当然の成り行きで、「しょせんは子供だまし」の烙印は、キャラゲーの額に深く刻み込まれることになった。

　そうした状況を堂々と正面突破で蹴散らし、キャラゲー全体の〝贖罪〟にまでしてのけたのが、『スーパーロボット大戦』（以下『スパロボ』）シリーズである。ファンの「ツボ」を押さえた原作挿話のチョイス及びリミックスと、SD（2頭身）にデフォルメされていながら、かえって「ドット絵アニメの底力」を発揮して、多彩な必殺技をパワフルに放つスーパーロボットたち。当時と（ほぼ）同じ声優陣により再現される「ゲッタァァアビィィィィィム」や「ハイパーオーラ斬り！」といった裂帛（れつぱく）の叫びは、キャラゲーの上に垂れ込める「後ろめたさ」の暗雲を打ち払ったのだ。

　本作『スーパーヒーロー作戦　ダイダルの野望』は、その〝キャラゲー的に正しき〟『スパロボ』を生んだバンプレスト謹製の、従って『スパロボ』の系譜に連なる作品だ。向こうがアニメロボット大集合なら、こちらは特撮ヒーローたちの夢の競演。昔なら「一同に集める」だけで商品価値が生じただろう。しかし今は、「戦後」である以上に「スパロボ後」なのだ。よって、特撮ファンの期待の重みが殺到し、それに比例して評価が厳しくなるのは不可避なのである。



ジャンル：RPG／メーカー：バンプレスト／
機種：PS／価格：6,800円／
発売日：2000年11月22日

キャラクターゲームの感想は？　あまりポジティブなイメージで使われていない気がする。キャラクターが客寄せパンダにならなければ……。（静岡県　ペタジーニ）

深刻な「古さ」の重力

本作のシステム設計者は、何か履き違えている。ゲームを開始してまもなく、かくも速やかに失望させて良いわけがない。古色蒼然とした2DのRPG画面を心持ちクォータービューに配して今風に見せました、以上終わり。

テーマとなっている特撮ヒーローは、10~30年より前の作品が多く、確かに古い。しかしファンが愛着を持つ対象は、「昔」一般ではなく「特撮ヒーロー」である。なのに「古い」という同類項で括ったかのように、無造作にポイと放り出された「昔のRPG」システム。この仕打ちだけで5分と経たずプレイを放棄されても、開発スタッフは文句が言えないだろう。



まさに砂を噛むようなプレイ感覚。特撮ファンの我慢の限界にチャレンジしているかのような作品だ。

そしてカタルシスが得られるはずの戦闘シーンでは、陰うつな石切り場（原作に忠実といえば忠実なのだが）をバックに、二頭身に〝押し潰された〟ヒーローや怪獣怪人たちが、本来の巨大感や凶暴さをはぎ取られ、「子供のケンカ」を演じるありさま。さらにSD化が犠牲にした〝迫力の補完〟が求められるハズのCGムービーまで、すべてSDキャラで統一とは……。センスの欠落以上に、ファミコン時代のキャラゲーの「悪夢再現」の域に達している。

つまり、この「古さ」はただ事ではない。「手抜き」をはるかに超えて、「商品性」の棚から落ちかけている。これが意識的に狙ったものなら、余りにリスクが高過ぎて挑戦的でさえある。「ゴルゴムの仕業だ！（※）」と言いたくなるほどキナ臭いのだ。

その謎を解くカギは、シナリオの分析から得られるだろう。序章の骨子に『ウルトラマンガイア』（以下『ガイア』）のプロットを持って来たことに、スタッフの「分かってなさ」が凝縮されている。『ガイア』はなるほど最新のヒーローで、今の子供にも人気がある。それに「根源的破滅招来体との対決（『ガイア』のテーマ）」という一貫したストーリー性（ウルトラシリーズには珍しい）は、RPGのフォーマットに馴染みやすい。

だが、本作の主な「お客」は一体誰なんだ⁉ 要するに『仮面ライダー』世代ではないか。彼らにとって「ガイア編」のクリアまでは、ゲームとしても面白みに欠ける〝我慢の時間〟でしかない。続く「ライダー編」を〝人質〟に取られているようなものだ。そして「ライダー編」は（RPG部分は別として）各キャラの魅力を引き出した会話、絶妙なエピソードの選択など、先の10時間の退屈がウソのように面白い。ならば、どうしてこれを物語の導入部分の「つかみ」に採用しなかったのか。

これで謎はすべて解けた。スタッフは「ライダーが分かっている」世代であり、その時代の重力に魂を引かれている。そのため、新世代のヒーローの扱いには「仕方なさ」感が溢れ、ゲームのスタイルさえ「古風」に冷凍保存されてしまった。それを、誤ったマーケティング感覚が悪化させているのだ。

本作の存在意義があるとすれば、それは逆説的に『スパロボ』の巧みなバランス感覚を証明したことだ。『スパロボ』が実現した、ほぼ全世代に渡って濃淡のムラなく満足感を与えるストーリー配分、ギリギリの所で「ヒーローの尊厳」を死守したSDデザインを、特撮系ゲームが得るのはいつの日か。夜明けは、まだ遠そうだ。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

特撮世代のゲームライター。『ガイア』は一年通して見たんですが、それが丸ごと全部入ってるとは思いませんでした（笑）。V3&ズバット&アオレンジャー&ビッグワンの『スーパー宮内洋大戦』を激希望！（ウソ）

関連作品

スーパーロボット大戦α（SLG）

メーカー：バンプレスト／機種：PS／定価：6,800円（通常版）／発売日：2000年5月25日

歴代のアニメロボットが勢揃いする『スパロボ』シリーズの最新作。『超時空要塞マクロス』など通好みの新規参戦ロボのチョイスが嬉しい。ビジュアル面もますます充実した。

（※）ゴルゴムとは、『仮面ライダーBLACK』の敵組織の名前。主人公の南光太郎が、テレビで事件のニュースを見るたびに「ゴルゴムの仕業だ！」と速攻で決め付けるので、当時よくネタにされた。

キャラゲーと原作者の関わり合いを見つめ直す

キャラゲー原作者インタビュー!

「キャラゲーに名作なし」。原作者の方々は、そのような状況をどのように捉えているのか。ご自身の原作がゲーム化されている原作者の方々に、ゲーム化に関する感想を伺った。また、「FSS」などで知られる作家であり、かつヘビーなゲームユーザーとしても知られる永野護氏に“ゲーム好きな作家から見るキャラゲー”という視点で話を聞いた。「原作者とキャラゲーの在り方」というものを考えるきっかけになれば幸いだ。

森川ジョージ

アニメ化もされた長期連載ボクシングマンガ『はじめの一歩』（講談社・週刊少年マガジン）の作者。現実のボクシングのセコンド経験もアリ。

――PS2版『一歩』に対しての感想は？

森川：『一歩』がゲーム化されたのは2回目なんですが、前作は育成シミュレーションの要素が強くてあまりやりこんでないんです。PS2版はゲームを知らなくてもけっこう楽しめますね。スタッフの人間とか、うまい人がやっているのを見てると、本物の試合みたいに見えて凄いなぁ、なんて思ったりします。

――『一歩』はボクシングだけでなく、ドラマ部分も魅力的です。ゲームでも、もっと「物語」を大きく扱って欲しいと思いませんでしたか？

森川：『一歩』は確かにボクシング漫画ですが、作者としては人間ドラマとして描いています。でもゲームは〝ボクシングゲーム〟であり、「一歩の視点で見えること」をゲームにしているわけですから、これはこれでいいんじゃないですか。実際遊んでいて楽しいですしね。

――漫画からゲームに〝森川ワールド〟が変換される際に、「ここだけはうまく再現して欲しかった」と思われた点はありますか？

森川：特にないですよ。漫画の絵は確かに動きませんけど、僕の頭の中ではちゃんと動いているんです。ゲームの中での動きは、その頭の中のイメージにかなり近くて満足してますよ。

――先生はゲームの制作に、あまり口を出されなかったようですが、不安はありませんでしたか？

森川：制作スタッフは『ボクサーズロード』のスタッフで実力は文句なしですし、手放しで信用していました。制作途中でも「新しい技を入れてみました」「ダウンのパターンを作りました」って、ちょくちょくサンプルロムを持ってきてくれましたよ。途中経過を見ていても「すごいなぁ」って思いましたもん。

僕は、他のメディアとくっつくことはあまり好きじゃないんですが、アニメにしてもゲームにしても向こうから「ファンなんです。ぜひ作らせてください」って、ものすごく情熱的にお願いされるんです。僕自身その情熱に押されてしまうんですよ。

赤松健

大人気ラブコメマンガ『ラブひな』（講談社・週刊少年マガジン）の作者。ゲーム歴も長く、パソコンやネットゲームにも詳しい。

――ご自身の作品がゲーム化されたことへの感想は？

赤松：人によって作品の楽しみ方は色々異なるので、ゲームというアプローチがあるのは非常に良いことだと思います。ゲーム化は、アニメ化の次に要望が多かったですからね。デメリットは……いっぱいパッケージイラストを描かされることかな（笑）。

――スタッフに対して注文、提案などされましたか？

赤松：グラフィックに力を入れて欲しいと要望を出しました。絵がショボいと、どうしてもパチモンっぽくなってしまうので。それと私自身がネットゲームにハマっていたので、ネットの要素を入れられないかと提案しました。しかし、サーバ運営費などに難があるということで、メール交換機能（※1）くらいに抑えることになりました。

――過去のパソコンゲームで思い出に残っている作品は？

赤松：PC88MkⅡと同時に買った『ドアドア』と『アルフォス』です。

――先生が今後欲しいゲーム機（ハード）は？

赤松：５０３ｉか、そのまた次世代の携帯電話かな。ゲーム機を電話回線に繋いでいる人が案外少なくて、それより高機能携帯電話のほうがネットゲームの端末としては将来有望だと思います。

――『AIが止まらない』（※2）をネットゲーム化したい、または『ラブひな』を格闘ゲームにしたい、という会社が現れたら？

赤松：ぜひやって欲しいですね。週刊連載が終わったら、ゲームのキャラデザインなんかもやってみたいです。

イタバシマサヒロ

多くの「ギャルゲー」に影響を与えた（であろう）マンガ『BOYS BE…』（講談社・週刊少年マガジン）の原作者。新シリーズ『BOYS BE… L CO・OP』を連載中。

（※1）DC版に収録の「ラブひなメール」のこと。イサオネット用メーラーとして動作し、同ソフトユーザー間なら『ラブひな』キャラの画像付きメールが送受信可能。（※2）講談社より新装版（全8巻）が発売中。パソコン画面内に出現した少女が実体化する「サイバーラブコメ」的作品。当時にしては進んでいる赤松先生のパソコン環境も見られる。

――ご自身の作品がゲーム化されたことへの感想は？
イタバシ：ゲーム化に限らず違ったメディアで表現されることには興味があるし、また一定の社会的評価であると考えれば嬉しいものです。ただ『BOYS BE…』の場合は評価以前に、ゲーム化しやすい作品だったことも確かだと思います。
――スタッフに対して注文、提案などされましたか？
イタバシ：2作目は注文、提案ともにしまくりました。というのも、1作目がほとんど僕の目に触れないうちに完成したクソゲーだったからです。しかも制作会社の人間は、僕の言うことをすべて「できます」「大丈夫です」と安請け合いしまくったくせに、実際に反映されたのは半分以下でした。
――ゲーム制作を経て、何か影響されたことは？
イタバシ：『BOYS BE…』は1話読み切りの形を取っていたため、ヒロインを掘り下げて描くことができず、類型的な誰でも好きになるタイプの女の子を登場させて終わることが多かったのですが、ゲームでは何人もの女の子を登場させる必要があります。そのため漫画には出せないタイプの女の子を描くことができましたし、キャラクターもかなり細かく設定しました。こうした作業は楽しいものでしたし、『BOYS BE… L CO-OP』に役立ったのではないかと思っています。
――今後、先生の作品をゲーム化したいという会社が現れたらやってみたいですか？
イタバシ：基本的にはやってみたいですが、やるのなら信用できるところに全部お任せするか、自分も制作スタッフとして深く係わるかのどちらかでやりたいです。中途半端はストレスが溜まっていけません。

竹本泉

『ゆみみみっくす』『てきぱきワーキン・ラブ』など、多くのゲームに関わる人気少女漫画家。所有するゲーム機も多い。

――『ゆみみ』制作時に過酷な作業を担当されたようですが、その他の作品も同様に？
竹本：いえ、過酷ってほどでは。大変でしたけど……。『だいなあいらん』は、マンガの形でネームを作り、毎週打ち合わせとチェックをしていましたが、他はしていません。『ルプ☆さらだ』は脚本・コンテ・レイアウト・原画・色指定と歌の作詞をしました。でも分量はそんなに多くなかったです。書いても書いても終わらなかったのは……『てきぱき』かな？
――スタッフに対して注文、提案などされましたか？
竹本：『だいなあいらん』ではかなり打ち合わせをしました。話の展開が不自然にならないよう、けっこう注文したと思います。ストーリー以外のことでは他のゲームも含めて、ほとんど注文はしなかったと思います（たぶん）。
――関わったゲームの出来は満足ですか？
竹本：漫画家の立場から言わせてもらえば、『ゆみみみっくす』は理想的なゲームソフトです。話も絵も自分が関わってやっているわけですから。一番ふだんの漫画制作に近い形だと思います。
――他の漫画家の「原作付きゲーム」で良くできていると思われた作品はありますか？
竹本：漫画家自身が関わった原作付きゲーム……は、プレイしたことがないと思います。漫画家自身が関わってない原作付きゲームは、けっこうプレイして悲しい思いはしましたけど……。
――今後、先生の作品をゲーム化したいという会社が現れたらやってみたいですか？
竹本：やってみたいです。新規でも別のオリジナルでもアニメでも。でもなるべくなら深く関わりたいです。……いや、全部おまかせで、スポーンとゲームができ上がって、遊ぶだけっていうのも楽しそうですけど。いやまあ、うじゃうじゃ。

永野護

独創的な画風が魅力の作家、そしてデザイナー。かなりのゲーム通として知られる。トイズプレスHP（※3）では『PSO』日記を公開中。

――遊んだ「キャラゲー」で、よくできていると思ったものはありますか？
永野：残念ながら、原作付きのゲームにはまったく食指が動きません。ゲームはゲームオリジナルのものにしか興味はありません。
――「ファイブスター物語」（以下FSS）をゲーム化するなら、どのゲームジャンルが理想的ですか？
永野：「原作付きゲーム」にはまったく興味がないので、FSSのゲーム化というのは考えたことがありません。たとえどのようなゲームになっても、FSSのキャラクターをパラメーター化することは絶対にできませんので、ゲームにならないと思われます。
――『ファンタシースター』には格別の思い入れが？
永野：『ファンタシースター』は初代から外伝に至るまで、すべてクリアしております。『PSO』が発表されて、「現在最強のRPG」となって帰ってきてくれたことに単純にかんどーしています。
――先生が担当された『鉄拳』の「ゼブラ柄アンナ」のデザインは、先生がナムコに直訴したという噂を聞きましたが？
永野：プロが「依頼」されたこと以外で「絵を描く」などということはあり得ません。ただ、僕が関係しているゲームというのは「そのゲームが素晴らしい」こと以上に「制作者たちのゲームを作る熱意」というものが、関わる本心でもありますね。

G・Trance（ジー・トランス）：児山と罰帝のユニット。この仕事で我々の認識は変わった。「キャラゲーに名作なし」は、もう過去の言葉である。原作者を無視した作品が必然的に駄作であっただけだ。原作を愛さない制作者が作った「キャラゲー」は、我々も愛せない。

（※3）トイズプレスHPアドレス：http://www.toyspress.co.jp/



売れてはいるが不幸なゲーム　その価値はどこに？

『遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4』

オフィシャルカードゲームに駆逐されようとしている、その“存在価値”

ジャンル：ETC／メーカー：コナミ／
機種：GB（カラー専用）／
価格：4,800円／発売日：2000年12月7日

ある意味、見事な商品展開。しかし……。巨大すぎるカード市場が、ゲームソフトそのものを飲み込もうとしている。

お互いの価値を高めあった原作と『DM1』

'97年に発売された初代『遊戯王デュエルモンスターズ』（以下『DM1』）は、決して原作の人気にぶら下がっただけの作品ではなかった。

原作『遊戯王』に登場した「マジック&ウィザーズ」（『デュエルモンスターズ』の原型となったゲーム）は、現実には存在しない架空のトレーディングカードゲームという設定であった。しかし「遊戯王」の人気が高まり、主人公・遊戯たちの白熱したカードバトルが展開されるにつれ、「あのカードはどこで売ってるんですか？」という問い合わせが殺到し始める。ゲームボーイのモニタの中に、この架空のゲームを再現したのが『DM1』であった。

原作「遊戯王」と『DM1』は、それぞれ自立していながらも、なおかつお互いに補完しあう関係にあった。両者は作品としての世界観を広げあい、商品としての魅力を高め合っていたのである。原作が鮮やかなストーリーで無機質なカードゲームを彩る一方、『DM1』は、原作で決して描けなかったゲームの空白部分（登場人物の誰も使用しなかったカードの存在など）を埋め、さらに「あのゲームで遊びたい！」と叫んだ子供たちの悲願さえも叶えた。これはコミックというメディアだけでは決してなしえなかったことだ。この相互関係は、キャラクタービジネスのひとつの理想型といっても過言ではない。

本誌23号のレビューでも指摘されている通り、カードゲームとしての『DM1』は酷い出来だった（これは元となった「マジック&ウィザーズ」のシステムがずさんだったことにも責任がある）。勝負を分けるのは、相手よりも強いカードを持っているかどうかであり、そこにプレイヤーの戦略が生じる余地はほとんどなかった。しかしそれでも『DM1』には、前述したような役割と存在価値があり、それが原作との強力なシナジー（相乗効果）を生んだことは間違いない。150万本という販売本数が何よりそれを証明している。

この「お互いを支え合う」バランスを一変させたのが、『DM1』発売直後に登場した「遊戯王オフィシャルカードゲーム」（以下「遊戯王カード」）だ。「遊戯王カード」は『DM1』のルールに若干のアレンジを加えてトレーディングカードゲーム化したもので、現在までに10シリーズ以上、千枚近くの種類が発売されている。

バーチャルではない〝本物のカード〟は、子供たちの心をガッチリと掴む。「遊戯王カード」が、小中学生を中心としてブームを巻き起こすのに、さほど時間はかからなかった。強い（希少性の高い）カードを求めて何万円という金額をつぎ込む子供たちの姿はメディアでも再三報じられ、いわば社会現象と言われるほどにまで発展を遂げる。今やその市場規模は600億円と言われ、コナミの立派な稼ぎ頭だ。

しかし「遊戯王カード」の市場がここまで膨れ上がった結果、〝カードさえ付けておけば売れる〟という戦略がすっかり定着してしま

（※1）プレイヤーは自分の所有するカードの中から、対戦に使用する40枚をあらかじめ選択しておく。この40枚を“デッキ”と呼ぶ。各カードには強さに応じた「デッキコスト」が設定されており、40枚の合計コストが自分の「DC」（デッキキャパシティ）を超えないように選択しなければならない。

った。攻略本やゲームソフトにカードが付属するのはもちろん、先日はとうとう週刊少年ジャンプにまでカードが付属してしまう始末。そして実際にそのどれもが、「遊戯王カード」のおかげで好調なセールスを記録しているのだ。

遊戯王カードによりかかった『DM4』の販売戦略

さて、前置きが長くなった。『遊戯王デュエルモンスターズ4』（以下『DM4』）こそ、そんな〝遊戯王カード頼み〟の戦略の最たる例である。



カードに記されたNo.を入力すると、そのカードが『DM4』のゲーム中でも使えるようになる。このような"仕掛け"は、商品としても上手いと思うが……。

とはいえ、ゲームとしての出来は決して悪くない。しばしば酷評されてきた戦略性の薄さは、作品を重ねるごとに多少は改善されている。絶対的に強力なカードが存在するのは相変わらずだが、ゲームならではの要素として、「DC」（デッキキャパシティ）というステータスを設けて、デッキ（※1）が強力なカードばかりに偏ることを制限した。また、「DC」は戦闘やカード交換を行うたびに増えるため、「たくさん遊んだ者ほど強い」というRPG的なバランスに落ちつく。通信対戦やカード交換など、プレイヤー同士のコミュニケーションを使った遊びも充実しており、これらを総合すれば、〝良作〟と呼べるだけの面白さは充分に持っているといえるだろう。

一方、ひたすらCPUと対戦するだけの単調なゲーム展開、カードゲームを知らないと把握しにくいルール、デッキを組む際のインターフェースの悪さなど、不満を挙げればキリがないのも事実。しかも、これらの問題点は『DM1』から指摘されているにもかかわらず、一向に改善される気配がない。ゲームの内容もしょせん、前作『DMⅢ』のマイナーチェンジといった印象があり、無理矢理年末商戦に投入された感が否めない。

結局のところ、『DM』シリーズは偉大なる1作目（ひとつのムーブメントを起こしたという点で）から、大して進化はしていない。新作が発売されるごとに行われていたのは、「遊戯王カード」の膨張に合わせたカードとルールの追加だけ。逆に、原作を補完する役割などは薄らぐ一方だ。「DC」という独自の発明はあったが、それも本質を変えるものではない。

こうしたマイナス要因を多く持つ『DM4』だが、結果は2000年の年末商戦をみごと制した。初週で120万本という売り上げを記録、その後もコンスタントに販売本数を延ばし、今や200万本に届く勢いだ。その背景にあったのは言うまでもなく、付属の「遊戯王カード」の人気である。『DM』シリーズに特典カードが付属するのは恒例だったが、本作ではさらに予約購入特典として、原作「遊戯王」に登場する強力無比な「神のカード（3種類）」を、各バージョン（※2）に1枚ずつ付けた。子供たちの間で、とどまることなく加速する「遊戯王カード」の人気。その爆発力が上乗せされた『DM4』は、見ての通りの大勝利を収めたのだ。

しかしそんな鮮やかすぎる販売戦略に対し、『DM4』は警鐘を鳴らしている。輝かしい販売本数の代償として、本来オマケであるはずの「神のカード」の価値ばかりが先行し、ゲーム本体がオマケに転じてしまった。シールだけ抜いて捨てられたお菓子のように、望まれず購入されたソフトも少なくなかっただろう。そこにはもはや『DM1』の頃にあった、原作とゲームとの理想的なバランスは、存在しない。今や原作も含めたあらゆる「遊戯王」ビジネスは、「遊戯王カード」に大きく寄りかかっているのが現状だ。

『DM4』のヒットは、『DM1』のそれとはまったく異質のものである。『DM4』は単に、「遊戯王カード」という虎の威を借る狐にすぎないのだから。

イケタニユウト（いけたに・ゆうと）：一時「Magic: The Gathering」に溺れ、「金輪際カードゲームはやらん！」と宣言しながらも、今回つい「遊戯王カード」を購入してしまいました。思えばここ2～3年、コナミ様には踊らされっぱなしです。

（※2）『DM4』には、「遊戯デッキ」「海馬デッキ」「城之内デッキ」の3種類のバージョンが存在し、それぞれゲーム中で使用可能なカードの種類が異なる（もちろん特典として付属するカードも異なる）。

ラブひな2〜言葉は粉雪のように〜／ラブひな　突然のエンゲージ・ハプニング

2つの「ラブひな」。そのお約束世界を再現できていたのはどっち？

「なぜポケステ？」のPS版。比べれば良くできているDC版。しかし……。満足度を聞かれると返答に困る両作品だった。

G-Trance（罰帝）プレイ時間：PS版60時間　DC版45時間

あまりにも違う2つの『ラブひな』

あらかじめ言っておくと、筆者は連載初期から『ラブひな』という漫画に注目していた。「お約束」感の強いストーリー展開や隙のないキャラクター設定から、ギャルゲー的な雰囲気を強く感じ、昨今の声優ブームやトレーディングカード人気にも乗せやすい〝あらゆるメディア展開に耐えうる極上のビジネス作品になる可能性〟を秘めていると読んでいた。

その予想は当たった。TVアニメは好評を得、キャラクターグッズも売れている。もちろんゲーム化も行われた。

結果としてセガとコナミの2社が競合する形で発売された『ラブひな』。それぞれPSとDCという異なるプラットフォームで動くこともあってか、内容の方向性は正反対とも言えるほど異なっていた。

まず、コナミが発売したPS版をクローズアップしよう。

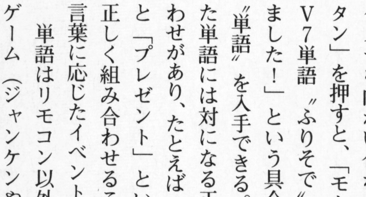
◆

コナミの『ラブひな』は、パッケージに「ポケットステーション必須」と明記されている。つまり、このゲームは『どこでもいっしょ』のようにゲームの核となる部分をポケットステーション（以下ポケステ）の持つ機能・可搬性に頼っている作品と言える。

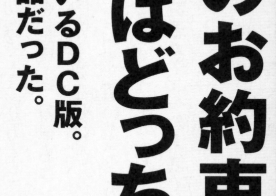
この作品ではポケステを、どこの家庭にもある「赤外線リモコン」の信号を受信するためのデバイスとして活用している。ポケステの新しい可能性を提示する、なかなか挑戦的な試みといえるだろう。

たとえばテレビのリモコンとポケステを向かい合わせて「消音ボタン」を押すと、「モトコのレアLV7単語〝ふりそで〟をゲットしました！」という具合に、数々の〝単語〟を入手できる。この入手した単語には対になる正しい組み合わせがあり、たとえば「クリスマス」と「プレゼント」といったように正しく組み合わせることで、その言葉に応じたイベントが発生する。

単語はリモコン以外でも、ミニゲーム（ジャンケンや連打）で入手できるが、リモコンから入手できる数のほうが圧倒的に多い。リモコンを優先的に使わせたかった制作者の意図が感じられる。しかし、リモコンに重点を置いてしまったことは、同時に欠点ともなっ



グラフィックは両機種とも良く出来ている。ただ……なぜPS版は言葉集めのゲームなのだろうか？



ラブひな2〜言葉は粉雪のように〜
ジャンル：AVG／メーカー：コナミ／機種：PS／価格：オープン／発売日：2000年11月30日

ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング
ジャンル：AVG／メーカー：セガ／機種：DC／価格：5,800円／発売日：2000年9月28日

キャラクターゲームの感想は？
嫌い。ゲームあってのキャラクターなら良いと思うが、キャラクターあってのゲームは何か違うと思う。キャラだけが売りならゲームでない違うジャンルでやってくれ。（福岡県　野口賢一）

ていた。

　新しい単語を入手しても、『どこでもいっしょ』のように〝その場で〟会話が楽しめるわけではない。単語をPS本体にアップロードしないと会話が楽しめないため、手軽さが失われているのだ。組み合わせ不可能なハズレ単語――いわゆる「ダミー」も多く、周囲に未使用リモコンがなくなった時点でそれ以上の大量単語入手が望めない、つまり「手詰まり」になりかねない点も設計ミスだと言わざるを得ないだろう。攻略本に書かれている「秘密のパスワード」を入力すると、レア単語の入手が可能という露骨なビジネス戦略も良い気分がしない。



オリジナルキャラが嬉しいDC版。ちょこまかと動くチビキャラも可愛い。しかし実際に遊んでみると……。

　確かにグラフィックはキレイだし、アニメと同じ声優もファンには嬉しい。しかしこの実験的システムが、『ラブひな』の世界を表現するために最適だったとは思えないのだ。

◆

　お次はDC版。こちらはオーソドックスなアドベンチャーゲームのスタイルを踏襲しており、テレビアニメ版の『ラブひな』を強く意識しているようにも感じられる。

　現役東大生として登場するオリジナルキャラの「藤沢みづほ」（主人公の家庭教師役）も、『ラブひな』の雰囲気を壊すことなく入り込んでいて悪くない。ストーリー展開に「結婚」というキーワードを持ち出してしまったこと以外は、『ラブひな』的な展開（必要以上に盛り上がったり、過剰に誤解しやすかったりする）が良く表現されており、ファンとして満足できる作りだ。

　ゲームは、基本的に2頭身半のデフォルメキャラを操作し、ひなた荘の住人たちと会話することで物語が展開していくというもの。「しのぶの料理を手伝う」といったイベントが発生した場合、その成功／失敗はルーレットで決定される。対象となる相手との親密度が低いとルーレットは×だらけになり、仲の良いキャラであれば○が多くなって成功しやすくなる。このシステムは、キャラクター毎の親密度を数値に頼らず表わすことに成功した、非常に良くできたシステムと言える。『ラブひな』の世界観を損なうこともしていない。これをこのゲームに組み合わせた制作者のセンスの良さを窺える。

　ただ、システムはよく練られているが、親密度を上げるために広いひなた荘を必要以上に歩き回らねばならないため、ストーリー展開が間延びしているように感じられた部分が多くあったのは確かだ（ファンとしては、ひなた荘内部をウロウロできる行為自体は嬉しいが……）。

　ボタンを押してメッセージを送るだけで進むパートと主人公を直接操作して情報を得るパートが移り変わる時、キャラクター表示が変化しないために、いつ切り替わったかが不明瞭な点でも戸惑いを感じた。

ファンとしてどちらを買うのか？

　基本的にPS版は、「原作と比較して**である」などと論じる以前の段階で、非常に問題があると言わざるを得ない、残念な結果になってしまった。どちらかを買うならば、『ラブひな』の世界が良く表現されているDC版をオススメする。しかし、こちらもゲームとして満点の出来でないのは確かだ。

　最後に。DC版の初回限定BOX、デカすぎます（笑）。

PROFILE
G-Trance（ジー・トランス／罰帝）
家庭用ゲーム開発員→ゲームセンター店長代理を経て現在無職。重度の『BEMANI』マニアでGMサントラマニア。買おう！『レジェンドシリーズ』>http://www.scitron.co.jp/

関連作品
どこでもいっしょ（ETC）
メーカー：SCE／機種：PS／
価格：3,800円／発売日：'99年7月22日
ポケットステーションの普及に貢献した自称「お話しゲーム」。プレイヤーに入力させた単語がその後の会話に影響し、赤外線通信で他人に秘密をバラしてしまう点が秀逸だった。

キャラクターゲームの感想は？　キャラクターの人気だけでなくちゃんとゲームとして楽しいものじゃないと絶対ダメです。（神奈川県　白鳥康仁）

キャラゲー購入ドキュメント??

カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦

プレイ時間：3時間

見事に裏切られたキャラクターへの想い

「素晴らしいですわ～！」と思ったのもつかの間。ゲームの出来もキャラクターグッズとしての出来も悪い。可愛いだけじゃダメなんだ……。



ジャンル：ETC／メーカー：セガ／機種：DC／価格：5,800円（通常版）／発売日：2000年12月28日

さくら〝前夜〟

2～3年前だったか、ふらふらとネットを巡回していた夜、僕はある有名ときメモサイトの〝異変〟に出くわした。

主役キャラだったはずの早乙女優美が、突如として見たこともない少女キャラに取って代わられていたのである。サイト名も「CCさくらの部屋」とやらに改められていた。常日頃、管理人の早乙女妹に対する尋常でない傾倒ぶりに、見習わねば、とまでは思わないが、まあそれなりに敬意を払っていただけに少なからず失望した。で、（急に変節しやがって。こんな奴は優美ボンバーだな）と舌打ちしつつブックマークを外したのだが……それから数カ月後。海より深く後悔し、再びアクセスしてみるとサイトは既に閉鎖されていた。

アントニオ猪木が言うには、シマウマのような集団生活を営む動物たちの中には、必ず一頭だけ常に周辺を警戒している者がいるそうだ。彼らは異変を察知したとたん、先頭を切って群れ全体を動かすらしい。この一頭を〝先導動物〟と言う。混迷するプロレス界の先導動物は猪木といえるが、この手（?）の世界にも先導動物は実在したわけである。たとえば仕事先で「吉田さん、大川氏がセガに850億円寄付だってよ！」とか言われて、「ほえ～」とさりげに反応するまでに成長した今にして思えば実に感慨深い（遠い目）。

さくら〝当日〟

愛するDCにそんなCCさくらの登場である。この歳での購入はかなりの勇気が必要だが……いやいや今さら何のためらいがあろう。分社化され苦労を続ける開発元のセガ・ロッソ（旧一研）には業界の先導動物として頑張って欲しいと心の底から思っている。うん、充分理屈はつくな。ここは堂々と買うべきだ。そもそも自分は『ラムのウェディング・ベル』（※）の時代からこっ恥かしいキャラゲーをレジへ持っていっていた漢（おとこ）ではないか――発売日。「おっ！　これが姪が欲しがっていた何とかキャスターのゲームかあ！……これください…」。

さて、『知世のビデオ大作戦』はさくらの大親友の知世ちゃんになり代わって、クロウカードを巡るさくらの大活躍をビデオで撮影するゲームである。まず最初の印象は「素晴らしいプランですわ」であった。知世ちゃんといえば、豪華なAVルームでうっとりと自分が撮影したさくらの勇姿に酔いしれるなど、CCさくらをビデオへ収めることにすべてを捧げている少女である。そう、知世の願いはみんなの願いでもあるはずだ。

断っておくが、僕はカメラの類は持っていないし、ましてやアイドルの撮影会に行くとか、ミニにタコができる風の趣味もまったくない、ないんだ、と自分に言い聞かせつつ、何か久々にドキドキしながら（なぜだ）スタート。う～ん、あっ終わった。ええっ？　このゲームのメインは、計3つのステージでクロウカードを封印するさくらを追いつつ、ケロちゃん（さくらのご意見番的キャラ）の指示

（※）'89年発売。FC。『モモコ120%』というアーケードゲームのキャラを、当時人気の「うる星やつら」のラムにしただけという典型的なキャラゲー。



気づくとクリアしている驚異的なプレイ時間。限定版に付いてくる抱き枕でふて寝したくなる（笑）。

に従いベストショットを狙う、というもの。「さくらとわいを前からアップで撮るんや～」（ケロ）へいへい。パチリ。「成功や～」（ケロ）、「グーですわ～」（知世）……で、撮影の結果発表があり「なかなかよう撮れてたな～。どや？　さくらのコスチューム、ちゃんと目に焼き付けられたか？　ほな！」（ケロ）とかあんまりな言われ方をされ、3ステージクリア後のごほうびステージをやればもうおしまいである。初めから最後まで、順調にいけば30分あるかないか。
　もう少しボリュームがあれば良かったか……いや、ゲームの短さは大きな問題でない。むしろ『ドラクエⅦ』を150時間やった後なら、この淡白さは意外にいいのかもしれない。ただしこれが繰り返し遊べるものならば。結局、自分で作った映像を観なおしたいとも思えなかったし、ビジュアルメモリに落としたビデオをおともだちと交換したいとも思えなかった（そんな友達いないが）。

さくら〝後日〟

　なお、ポリゴンさくらは予想以上に良い出来栄えであった。少なくともサターンの超恐かったポリゴン安室（※）に比べれば100倍可愛いと思う。でも、可愛いんだけど可愛いだけじゃダメなんだ……。アニメもたださくらが可愛いだけの話じゃないから、あれだけブレイクしたわけだから。
　このゲームは自由な撮影に楽しみを見出すことがキモのはず。なぜ知世ちゃんのように〝さくらを撮る快感〟が得られないのだろう。
　恐らく致命的な問題はカメラワークの自由度のなさにあると思う。水平には動けるが、垂直方向が完全に固定されているため、誰が撮っても大して代わり映えがしない映像しか作れなくなっているのだ。
　むしろ、せっかくポリゴン人形を作ったのだから、「さくらビデオツクール」（笑）みたいな感じで、自由にプロモーションフィルムが作れることをウリにするとか、撮影素材だけを提供する形のほうが、大きなお友達は狂喜したかもしれない。これはゲームじゃなくてただのキャラクターグッズ、と開発側が考えているフシもそこかしこに窺えるわけだし。残念。

おまけ　「美中年ライターりゅう」におまかせ！

　余談やけどゲームの短さを逆手にとって、“接待ゲー”としての実験をしてみたで～。任意の実験素材となったのは知り合いのお子ちゃまのタカシ君（8才）や。いつもわいに格ゲーでボコボコにされてるどんくさい奴やけど見事にクリアしよったわ。どや、タカシ面白かったか？「お兄ちゃん」なんや？「これつまんないね」なんでや？「パンツが撮れないから」……お前、餓鬼のくせに一言でこのゲームを言い尽くしよったな。ほな！



PROFILE

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
すべてはセガのために。関係ないが『ばくはつ五郎』（大昔の青春アニメ。現在スカパーで再放送中）のゲームは出ないかなあ。「坊や！　そうだったのか！　ばくはつだ！」出ないか。

関連作品

ポケモンスナップ（ETC）
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：6,800円／発売日：'99年3月21日
自動的に動く車やボートに乗りながら、周辺に潜むポケモンを撮影していくゲーム。アイテムを使ってポケモンをおびきよせるなど、“撮影”を見事にゲーム化している秀作。

（※）'97年発売の『DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵』。セガ・旧AM2研が3DCGを製作。360度の視点変更などが特徴。

ぼくドラえもん

幅広いファン層の誰に向けて作っているのか？

〝漫画〟ドラえもんのゲーム化に期待。しかし……。子供向けの単調さと半端にマニアックなエピソードに当惑してしまった。

南敏久　プレイ時間：6時間

ジャンル：AVG／メーカー：セガ トイズ／
機種：DC／価格：5,800円／
発売日：2001年1月25日

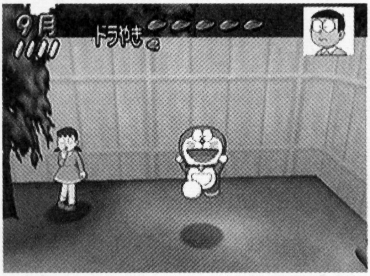
TVで見たままのドラえもん

『ぼくドラえもん』は恐らく、初めて漫画の「ドラえもん」をゲーム化することに挑戦した作品ではないだろうか。

プレイヤーはドラえもんとなって一年間＝48週に渡り、ダメなのび太を道具でサポートし、彼の未来を正しい方向に導いていく。もちろん、過去に何本もの「ドラえもん」ゲームは存在したが、それらのほとんどは「ドラえもん」のキャラクターを使っただけのモノでしかなかった。ストーリーも毎年公開される映画活劇の大長編を意識したもので、普段TVで慣れ親しんでいるそれとはちょっとテイストが違う。やはりドラえもんやのび太が、敵を倒したり戦ったりするのは見るのも遊ぶのもどうも合点がいかない。

確か筆者が小学校入学時に放映が始まったから、TVアニメだけでも20年以上続いていることになる。子供から大人まで幅広いファン層を持つ「ドラえもん」だが、今回の『ぼくドラえもん』はその層の一体どの辺りに向けて作られたものなのか、遊んでいてよく分からなかった。幼児が遊ぶことも考えてか、町でのび太を捜してはその状況に応じた道具を貸すだけという非常に単純な内容になっているが、これが48週も繰り返されると、単調過ぎて続けることが辛くなってくる（時折変化をつけるためか、一定時間内に人を捜すイベントが挿入されるが結局は普段と同じことをする［街中をぐるぐる回る」だけなのであまり意味がない）。そのくせお話そのものはもっと上の世代を狙っているように思えるのだが（初期の原作を元にしたものが多い）、そのどれもがダイジェスト的に処理されていて、昔見たアニメやマンガを思い起こさせてくれるスイッチの役割は果たしてくれるものの、それ単独でプレイヤーの感情に訴えてくるほどの力はなかった。

エピソードは少なくても構わないから、各話のディテールをもっと深く描き込むべきだったのではないか。原作の持つ笑いや涙、時には恐怖といったバラエティに富む感動をこのゲームから受けられなかったのが、その題材に期待していた分、何より残念であった。



さすがDC。グラフィックは、かつてないほどの「ドラえもん」再現度を誇る。微妙に似てないけど。

PROFILE

南敏久（みなみ・としひさ）

'73年生まれの雇われ特殊造形業＆怪獣博士。欲しいひみつ道具は、きせかえカメラと人間製造機、あとドリムノート（←それはウイングマン）。個人的にはドラ＝藤子・F・不二雄先生なので、TVも映画ももうやめてほしい。

関連作品

ドラえもん（ACG）
メーカー：ハドソン／機種：FC／価格：5,500円／
発売日：'86年12月12日

ファミコンで発売された、初めての「ドラ」ゲーム。未来編・魔界編など、映画をモチーフにした3つのステージからなる。内容はアクション＋シューティング。

キャラクターゲームの感想は？
ゲームとして凡作でもファンが喜べばOK。逆に制作者が変なプライドを持って原作の設定を無視してまでゲーム性を高めようとすると駄作になりやすい。（茨城県　妖怪出魂）

モー娘。がPS2に大進出。そこで今回、大批評しちゃうんです。

『スペースヴィーナス』starring モーニング娘。

ビデオ以上ゲーム未満。セールスポイントは「モー娘。」のみ



「モー娘。」初のPS2ソフト。ビデオにはない自由度に最初は感動するが、ゲームに及ばない不自由さにやがて欲求不満が……。

全部「モーニングラウンジ」みたいだったら

PS2で「モーニング娘。」をフィーチャーしたソフトが作られると聞いてファンは歓喜した。「好きなメンバーと会話を楽しめ、最後は告白までしてくれるかも」「3Dゲームのように、舞台の上を自在に動き回れるのでは」そんな妄想で頭がいっぱいになった。現実はどうだったか。

飯田だけをじっくり見たければ「パノラマシアター」がピッタリ。横一線で歌う「モー娘。」たちのパノラマ映像、その一部を切り取って飯田にだけズームすれば、中澤なんか見なくて済む。メンバーの一員になる気分を味わいたいなら「モーニングビュー」が良い。ステージ上の視点から、周りで唄うメンバーを見渡せる。



「DANCEするのだ」の途中、足を上げる場面で不自然に光るフラッシュがウザい。理由は言わぬが花。

けれど、ライブの模様を〝正面から撮っただけ〟の「パノラマシアター」では、拡大したメンバーの姿もずっと正面のままだ。見てるとそのうち飽きてくる。ステージ上に固定されたカメラの視点しかない「モーニングビュー」では、後藤の後ろや安倍の前には絶対に移動できない。DVDビデオのマルチアングル機能よりはマシかもしれないが、「CGで作り込まれた3D空間を動き回る自由」にはほど遠く、その中途半端さにかえって欲求不満が募ってしまう。

唯一楽しめるのが「モーニングラウンジ」。センターに置かれたカメラをメンバーが円形に囲んで「DANCEするのだ」を唄う姿を眺める内容だ。モニターの中からプレイヤーに目線を向けるメンバーに相対できるという点で、ビデオにない喜びを感じられる。

ゲームらしいのはプロモビデオの映像をリズムに合わせて繋ぎ、タイミング良くエフェクトを加える「TVDJ」モードくらい。もっとも既に完成品であるプロモの映像を、無駄にいじって汚くしているだけの気がする。〝いじりたいと思っていることと実際にいじれることのギャップ〟。それが『スペースヴィーナス』には徹頭徹尾つきまとい、プレイヤーを落ち着かない気持にさせる。

出来不出来に関わらずどんなグッズも欲しがるコレクターなら有無を言わずに買いだろう。だがPS2の性能に期待したファンはこの中途半端さをどう評価すれば良いのか。「モー娘。が出ている」というセールスポイントを心の支えに、どんな内容にも臆さず付いていけるか自分を試す。それが『スペースヴィーナス』の唯一最良の楽しみ方かもしれない。

PROFILE
タニグチリウイチ
'65年生。いろいろ記者。「SPA！」「電撃アニメーションマガジン」で書評、「SFが読みたい！ 2001年版」にも執筆。加護と辻の区別が未だにつかない僕は、やっぱり「モー娘。」ファンとは言えないのでしょうか？

キャラクターゲームの感想は？ いや、だからなんでエヴァやナデシコに麻雀させるのさ？（埼玉県　赤書探士）

業界関係者に聞く、キャラゲーのあれこれ

「キャラゲー」業界事情



原作があり、版権がある。キャラクターゲームは、ほかのオリジナルから創り出すゲームとは制作に関わる要素が違う。制作時のこだわりから、気をつかわねばならないところまで。キャラゲー作りのもろもろの事情を、業界の人々に聞いてみた。

キャラクターの〝ツボ〟

最近のキャラクターゲームはどうなのだろう。まずは、某開発会社の制作担当者に話を聞いた。

「最近のキャラゲーだと、ＰＳの『北斗の拳』が良かったですよね。原作に似せる手間を惜しんでいない。時間も4年くらいかけて作っていますよ。ちなみに去年のバンダイさんで黒字になったのって、これ（『北斗の拳』）ぐらいじゃないですか？ ＰＳ２『ガンダム』は売れたって言っても、メチャクチャ時間とお金がかかってますから……」。話を戻すと、『北斗の拳』のように原作に対する強い思いを持っている開発がいるっていうのは、幸運なことです。開発にその辺の気持ちがないと〝ゲームのツボ〟ってものを押し付けちゃいますから。原作モノで重要なのは〝原作のツボ〟です。でもゲームでは、そのツボがゲーム性とシノギを削っちゃう。原作のツボを外して作ってしまうと『ゲームとしてはいいけど、コレ（原作）をゲーム化した意味があるの？』ってことになりますから」

なるほど。キャラゲーならではの開発の難しさと言えるだろう。ＰＳ２『ガンダム』の開発関係者から、こんな話も聞いた。

「格闘ゲームでは技の動作をキャンセルできるなど、ゲーム性のために現実的でない動きもさせます。でもガンダムが、背中からビームサーベルを取る動きをキャンセルして、パッとビームライフルを撃ったらオカシイでしょう？ やっぱり一連の動作があってこそのガンダムです。そういう〝らしさ〟とゲーム性なら、〝らしさ〟を取ることになる。キャラゲーとしてはそれが正しいと思います」

キャラクターの魅力を活かすために犠牲にする部分もある。確かにキャラの魅力を引き出せていなければ、原作付きにする意味がない。

キャラクターによる足枷

しかし、そういったキャラらしさの表現が、ゲーム性を破綻させるものになると問題だ。某ゲーム会社のクリエイターからこんな話を聞いた。

「キャラゲーを作る時に問題になることのひとつは、〝漫画はヒーローが負けない〟ということです。ゲームは〝負け〟、つまりゲームオーバーを前提に作ります。圧倒的に強かったらゲームにならない。昔の話ですが、某開発会社がアーケードで『ジャッキー・チェン』を作ろうとしました。それで主人公をジャッキーにしたいと話したところ、先方から『ジャッキー・チェンは無敵にしろ』と言ってきたんです。ジャッキーは負けちゃダメと（笑）。結局、プレイヤーキャラとしては使えなかった」

そういう、ゲームの根本をゆるがす制約でなくても、やっかいな制約は多いという。

「必殺技が派手なものであればあるほど版元もうるさくなる。しかしゲーム的にバランスをとろうとすると、原作のように一撃必殺ってわけにはいかない。アニメとか原作の都合と、ゲームのシステムとをすり合わせるのは難しいんです。オリジナルの必殺技も基本的に作れないですからね。特にガンダムとかガチガチに設定があるものは、そう易々といじれない」

チェックにも時間がかかって大変だという。

「大きいところほど時間もかかります。ディズニーとかになるともう大変。動きも、アニメのミッキーとかに従わなくてはならない。ミッキーが敵を殺すゲームとかは絶対できないんです。敵を懲らしめるだけ。さらに相手を懲らしめるのにも理由がいる。事細かにチェックが入るので、作り直したり、チェックの返答待ちに時間をとられる。通常では考えられないぐらい人件費と時間がかかります。それでもゲーム化している所があるのは、そういう部分を考えたとしても商売になるからでしょうね」

このような問題はキャラゲーが根本的に抱えている問題だという。

「世界観がすでにある――原作のあ

キャラクターゲームの感想は？
モー娘。のゲームは男性アイドルファンからみると、とってもうらやましい。（新潟県　しらぶ）

るものをゲームにするのだから、どうしても相容れない部分ができるんです。原作の世界観が、ゲームを前提に考えられているわけないですから。ただ、ゲームに向いてる原作なら面白くなるかいうとまた別の話です。広井王子さんなんかは、携わったアニメの設定をRPG風にしたり、ゲームっぽい演出を入れたりしていますよね。ゲーム化のことも考えて。でも、それがアニメとして面白くなるかというと、まったく別の話でしょう?」。

どうしてもアニメが原作になってしまう

そういえば、ゲーム化されるのは漫画というよりもそのアニメ化された作品のほうだったりする。どうしてだろうか? 某ゲームプロデューサーに話を聞いた。

「コミックがアニメになる時の映像化権では、二次版権も認可します。つまりアニメからの派生物は、アニメの収益に含まれる。結局ゲームは映像ですから、アニメのゲーム化、つまりアニメが原作にならざるを得ない。声優もアニメと同じになってしまう。アニメの著作権を持っている側も、ゲーム化するってなったら、権利として絶対言ってきますしね」

アニメのゲーム化は、他の版権物とは比較にならないほど金銭が動くという。

「アニメからは文房具とかいろいろグッズが出ますが、ゲームがやはり一番大きい。なんといっても定価が高い。アニメだと、だいたい定価の5%から10%弱程度が原作印税として入る。文房具は100円、200円でしょ。でもゲームだと6000円、7000円じゃないですか。しかも何万という単位で売れる。単価が高くてたくさん売れるもののほうが、もちろん原作印税もいい。どれぐらいもうかるか、計算すれば分かるでしょう?」

今後のキャラゲービジネス

今後、キャラクターを使ったビジネスはどのような方向に向かうのか。同じく開発プロデューサーに聞いた。

「キャラクターごとの株価みたいなものがあるんです。1万円のピカチュウを子供は買わない。でも、ガンダムは『20万円出してもいい』という人がいる。1万円を払う人が1万人いれば、その分だけキチンと売るという商売も成り立つようになった。確実に金を落としてくれる層に、最大限の出費をさせるというのがキャラクターグッズの基本。8000円でも1万円でも買ってくれるなら、1万円で買わせる。ただその時、ユーザーがお金を使いきって『これ以上出せない』って状況にまでなるとダメ。いい例は、PSの『トゥハート』とか。思ったより売れなかった。なぜかと分析したら、あれはユーザーが疲弊してしまった、と。それまでにトレカとかフィギュアとかをばんばんユーザーに買わせた結果、疲弊してゲームまで買えなかった。みんなして食い散らかしちゃった」

売る対象の絞り込みも大切だ。

「キャラゲーを作るにあたって気を付けなければいけないのは、そのハードのユーザー層が原作とかぶっているかどうかですよね。だって、DCで『学級王ヤマザキ』が出ても売れないでしょ。なぜか売ってましたけど(笑)。なに考えてるのって。キチンとユーザー層を把握していない。DCを遊ぶ小学生ってどれくらいいます? しかも、そのなかで『学級王ヤマザキ』を知っていて、さらにソフトを買いたいと思うファンがどれくらいいるのか。そういう部分を考えなさすぎですよ」

◆

キャラクタービジネス……キャラクターゲームは、ほかのゲームと画一的には扱えない。それぞれの事情を抱えている。それでも、PSの『北斗の拳』のような、ユーザーに受け入れられる作品も出てきている。作る側も売る側も、そしてユーザーも幸福なキャラクタービジネスができれば……いたずらに批判されがちなキャラクタービジネスも、それほど批判すべきものではないと思うのだが。

(編集部)

知っ得(?)コラム

ゲームで使われる声優のお話

「声優はアニメとだいたい同じくらいのギャラです。最近は協会みたいなものができたんで、ちゃんと料金表もありますから。拘束時間とか。あとは声優のランクで1時間拘束いくらとか。フリーの人は話は別ですけど。ピンからキリまであります。高い人は高い。超ベテランとか。1日15万円とかのケースもある。昔、アイドル声優とかでヒドイ時あったから。2時間拘束で50万円っていう人もいました(笑)。こっちから声優を指定したりしたら言い値だからね。『○○さんをぜひお願いします』って頼んだら、もう値は吊り上がる一方です。人気のある人ほど予定が詰まってる。それをまげてこっちの仕事を受けてもらうとなると、お金しか手段がない。まぁ……声優で売れるというのもあったのかもしれませんしね。そういう意味なら、声優に払う分のお金なんてたいした額じゃありませんから。数万円プラスするだけで、雑誌に声優の取材記事としてゲームが紹介されたり、話題になるんだったら安いもんです。

ちなみに『スーパーロボット大戦』とかは、声優をたくさん使っていますよね。あれは、声をTV放映の作品からとってくる場合もあります。お金を払って版元に許諾して使う。権利関係がよく分からなくなっているのもありますし、時間がたって声優と連絡がとれないものもありますから。ヒーローモノだと役者を辞めてしまっている場合もある。『スーパーヒーロー作戦』とかは割とテレビからとってると思いますよ。

(某開発プロデューサー・談)

キャラクターゲームの感想は?
好きな作品のゲームが出れば(借金してでも)買ってしまうタイプなので、「キャラゲー」そのものは肯定。とどのつまり、どのジャンルであろうとクソゲーが存在する以上ジャンルで好き嫌いとくくるべきでないはず。(愛媛県 ぷらむりーふ)

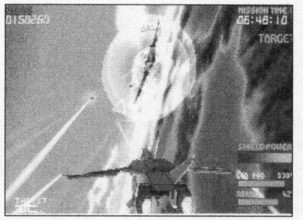
キャラゲー特集　担当ライター　オススメ

思い出の名作キャラゲーコレクション

作品に対する思い入れだったり、単純にゲームとして面白かったり、キャラゲーだからこそ面白くなっている作品だったり。そんな過去の名作たちを、ライターたちに紹介してもらいました。さすが、マニア好みのタイトルばかりですね。

マクロス VF−X2

ジャンル：STG／メーカー：バンダイビジュアル／機種：PS／価格：6,800円／発売日：'95年9月2日

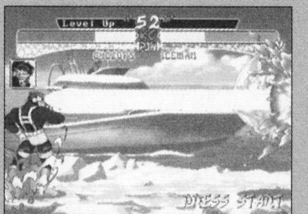


ＳＴＧとしてはまったく期待せず、ただアニメ版の第一作に出てくるチョイ役メカ「モンスター」が爆撃機に変形するというバカっぷりに敬意を表して買った。
　武器の追尾性が高くてクリアするのが楽すぎるが、拍子抜けすることはない。アニメ版のメインスタッフが参加して「新作アニメつくるぞ！」ノリで全力投球しちゃった部分が、「とりあえずマクロスをポリゴンにしました」程度のゲーム屋の発想を軽～く凌駕している。マクロス名物「納豆ミサイル」で有名な板野一郎がモーション監修とか、ノリすぎ！
　声優も石塚運昇と林原めぐみが傑作ビデオアニメ『マクロスプラス』から続投しており、「もういっそアニメにすれば？」と叫びそうになる……が、その興奮をヌルいシューティング部分が冷ましてしまう。そんな「おあずけ」感を味わいたいマクロス・ファンにお薦め。

（廣田恵介）

X-MEN　チルドレン オブ ジアトム

ジャンル：ACG／メーカー：カプコン／機種：AC／発売年：'94年



キャラゲーは原作のファンがプレイするもので、ここにすべての喜びと悲劇があります。しかし本作は通常の逆の「原作なんて知らなかったけど、ゲームをやって興味が出た」層を大量に生み出しました。これはゲームとしての質と、原作の再現度の高さが為し得た稀有な例でした。
　現在でこそあたりまえとなった、様々な特殊能力や追い討ちなどのシステムですが、当時としては革新的過ぎたためか、本作の日本での寿命は比較的短命に終わっています。
　当時はそのことに憤慨しつつも本作があるゲーセンを血眼になって探し、そこが遠かろうが何だろうが毎日通っていたことを思い出します。本作がいつ撤去されるか分からない切迫感と、ゲームの喜びがないまぜになったあの濃密な日々は、生涯忘れられないでしょう。

（前本進一）

魔法騎士レイアース

ジャンル：RPG／メーカー：セガ／機種：SS／価格：4,800円／発売日：'95年8月25日



キャラゲーかつギャルゲーという当時としては「二重苦」のために値崩れも急激だったが、そのために幅広いユーザー層に買われ、かえって評価を受けることとなった悲運と幸運が相半ばする作品。
　シナリオはおそらく原作よりも完成度が高く（アニメ版のラストは〝今までの戦いにまったく意味ナシ〟という脱力モノだった……）、美しいデモがＣＤロムに目いっぱい詰め込まれており、物語的には大満足。ゲーム部分はアクションＲＰＧで、主人公３人の武器の特性を活かした戦闘が熱い……と言いたいところだが、実は弓＝遠距離攻撃だけでクリアできるヌルさ。しかし、素晴らしい描き込みの背景や、「絵日記」の楽しさ（主役３人の性格の違いが反映されている）に、ぐいぐい引っ張られてしまうのだ。後に『ファンタシースター』シリーズのスタッフの作品と知って、激しくナットク。

（多根清史）

キャラクターゲームの感想は？　キャラゲーは好きだけど最近のゲーム誌をチラリと見ると、ガンダムだらけ。ガンダムまみれ。流石にちょっとだけひいた。（大阪府　あきろと）

ゴルゴ13

ジャンル：STG／メーカー：ナムコ／機種：AC／発売年：2000年

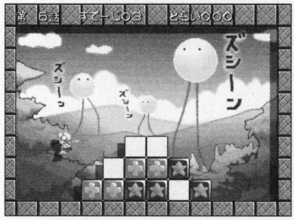


30年近く連載の続く長寿漫画「ゴルゴ13」をアーケードゲームで再現した作品。「防弾ガラスの向こうにいる要人の暗殺」「１００ｍ以上先のロープの狙撃」といった、一見不可能に思える〝仕事〟をコミックスから抽出、プレイヤーがそれに挑む。

ゲームの難易度はかなり高い。しかし超難度の仕事も確実にこなせてこそゴルゴ13。ある意味この難しさが魅力なのだ。ゴルゴになりきったプレイヤーは、仕事が成功すれば見事なまでに〝にわかゴルゴ〟の気分に浸れ、失敗したらしたで「難しいなぁ。やっぱりゴルゴはすげぇや」と妙に納得してしまう。この「のめりこみ」を支えるのが、ゴルゴ13が愛用する銃「M16」を模した筐体と、スコープを覗きこんで狙撃するプレイスタイル。アーケードゲームの大型筐体だからこその臨場感に溢れた作品である。（Ｇ・Ｔｒａｎｃｅ／児山）

るぷぷキューブ ルプ☆さらだ

ジャンル：PZG／メーカー：データム・ポリスター／機種：PS／価格：4，800円／発売日：'96年8月30日



竹本泉ファンとして勢いで買ってしまったソフトですが、なかなかどうして、パズルゲームとして完成度が高い！

名作パズル『倉庫番』を彷彿とさせる感じの固定画面タイプで、まったくスクロールしません。時間制限も存在しないため、「の〜んびり」と思考に頭を巡らすことができ、非常に満足でした（その間に各面のＢＧＭとして、竹本泉氏作詞のほんわかムードあふれる歌が流れていて、いつの間にか覚えてしまい、つい一緒に歌ってしまったり……）。

10面クリア毎に、コミック『ルプ☆さらだ』の雰囲気そのままのデモシーンがあるのですが、これがまたファンにはたまらない〝変な話〟！（褒め言葉）

「心地よい頭脳労働」に飢えているなら、絶対買いの1本です。が、現在品薄です。１５００円とかで再販しません？Ｖメーカー様。もう1本買いますから。（Ｇ・Ｔｒａｎｃｅ／罰帝）

『銀河英雄伝説』シリーズ（PC）

ジャンル：SLG／メーカー：ボーステック／機種：Windows95＆98 など

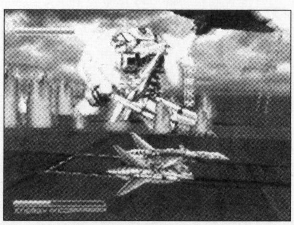


『銀河英雄伝説』（以下『銀英伝』）シリーズは画期的な戦術ＳＬＧだった。それまでの戦術ＳＬＧといえば、『大戦略』のような「マス目があり、駒があり」という将棋の延長線上から脱しきれない面があった。しかし、『銀英伝』はマス目を廃し、航路の軌道を設定することで艦隊を移動、艦隊の向きや索敵を重視するシステムを採用することで、撤退の難しさや奇襲の効果などをうまく表現しており、艦隊戦の駆け引きを描いた原作の雰囲気ともよく合っていた。

戦術ＳＬＧということで、戦略的（大局的状況）不利は戦術的（局地的）勝利によっては覆しがたいという原作の思想に反する面もある。だが一方、登場人物の多い群像ＳＦの原作と、多くの手駒を使いこなすシミュレーションというゲームが相性の良かった点も見逃せない。相性の良さにかまけず、システムを練り込んでいるのも賛辞に値する。（村井良介）

ガメラ2000

ジャンル：STG／メーカー：大映／機種：PS／価格：5，800円／発売日：'97年4月25日



怪獣モノや特撮モノのゲームって買うわりにはハズレばっかしなんですけど、この『ガメラ２０００』は珍しくアタリの一本でした。怪獣モノでシューティングってのも珍しいし。『Ｇガンダム』や『ＩＤ４』が入ったお話の３Ｄ版レイフォースなんだけど（敵をロックオンするとガメラが火球を吐いたり回転アタックしたり。おまけに曲がなぜかＺＵＮＴＡ）、後半の香港面ではギャオスがぴゅんぴゅん飛んできて空中戦となるので『ガメラ３』のラストに不満の方は、あの後を想像して重ね合わせながらプレイするといいかもしんない。

ラスボスの「究極のギャオス」も、触手から光線出したり体内に女のコを取りこんだりしてなんかイリスみたいだし。とりあえず超音波メスの怖さが体感できるだけで５８００円の価値は充分にアリ（→中古で３０００円くらいで買ったクセに）。（南敏久）

キャラクターゲームの感想は？ 限定版の箱ってみんなは保管してるんですか？（熊本県　寺岡正貴）

キャラクターゲーム　その「マーチャンダイジング」としての真価



数年前に、個性的なゲームとして話題になった『攻殻機動隊』。その商品戦略の独自性を振り返ることで、キャラゲーの現在を見つめる。

『攻殻機動隊』の展開

士郎正宗の漫画『攻殻機動隊』の連載が始まったのは12年前の'89年のこと。同名のアニメ映画が公開されて話題となったのは'95年である。

デジタル処理の積極的導入、海外資本の参入など、話題には事欠かない映画であり、経済誌にも「ジャパニメーション」の筆頭として取り上げられた。

原作漫画は、マニアックな用語・造語が飛び交うもので、その言葉の解説が欄外に記載されるという体裁をとっていた。ストーリーは難解を極めており、決してポピュラリティが高い作品とはいえない。

しかし、アニメ化された作品は原作のストーリーラインを驚くほど忠実になぞっており、多くのセリフがそのまま引用されていた。かといって、漫画を単にシェイプアップした映像化でもない。ギッシリと描きこまれた背景やCGによる特殊効果など、むしろ画面上の密度を上げることによって漫画の持つ情報量の過剰さや濃密な雰囲気を豊かに受け継いだ作品であった。

PS用ソフト『攻殻機動隊』が発売されたのは映画の公開から2年も経った'97年のことである。

アニメとゲームの現在

通常、アニメ作品が話題となった場合、ゲームはその人気を追い風にする。アニメのキャラクターを、既存のゲームシステムに組み込んだだけの商品も多い。それは「ゲームもマーチャンダイジング（※）の一環」と考えれば合点のいく戦略だ。特に昨今は、衛星波によってアニメ番組の数も増えており、作品人気が分散・流動化している状態にある。

2000年春からWOWOWのノンスクランブル枠で放映された『ゲートキーパーズ』は、ゲームソフトが前年末に先行して発売された。それはアニメ放映を前提とした商品であった。

つまり、アニメを主軸にして漫画やCDなどを絡めるというパターンが現在のアニメ・マーチャンダイジングの基本であり、ゲームも多メディア戦略の中の一商品なのである。たとえば、PC用フライトシミュレータ『蒼きウル』などは、制作途中のアニメ企画から商品化したものだ。

制作者サイドはワン・アイデアでマルチに展開できる企画を求めている。その視野にたまたまゲームが入っているに過ぎない。



ゲームの主役フチコマの動きは斬新だった。原作に準拠しつつもゲームとしての個性が光っていた。

（※）「商品化計画」のこと。発売時期・価格・購買層などを絞り込んだ、特殊な商品開発を指す。ここでは「特定のファン向けの商品展開」という意味で使用。たとえば「ポケモンふりかけ」は、立派なマーチャンダイジングのひとつである。

PS版『攻殻機動隊』の独自性

そこで『攻殻機動隊』だ。ゲーム版『攻殻～』はアニメ作品とはまったく内容が異なっている。何より、ゲームで主役を張る小型戦車〝フチコマ〟はアニメには登場しない。ストーリー部分も、設定は同じだがアニメと関連がない。



ゲーム版のムービー制作はアニメ映画と同じプロダクションI.Gが行った。しかし、それぞれの印象は大きく異なっている。

では、ゲーム版『攻殻～』はゲームなりのオリジナルな世界観を創り出したものなのか？ いや、原作漫画の骨格を丁寧にトレースしたアニメより、「ずっと原作に近い」のである。

フチコマはアニメでオミットされただけであり、原作漫画では各話ごとの表紙をカラーで飾っている。漫画版『攻殻～』の顔といってもいい。だから、それを主役にすえたゲーム化は的を射ているといえる。アニメ化に際して、実写風のリアルなアレンジが加えられたキャラクターたちも、ゲームでは原作特有のクセのある絵柄になっている。声優陣やスタッフも一新されており、アニメと重なる要素は少ない。

ゲーム版『攻殻～』が発売された当時の関連メディアに目を向けてみよう。石野卓球ディレクションの「サウンドトラック」は、DJ用アナログ盤まで発売された。また、原作者による豪華版ポスター画集や、メイキングビデオのインターネット通販など、通常では考えられないユニークな商品展開を見せていた。

なるほど、テクノやネット通販はサイバーパンク漫画の『攻殻機動隊』のイメージにマッチしている。つまり、アニメはアニメ、ゲームはゲームなりに原作の要素を咀嚼（そしゃく）し、その個性化に成功しているのだ。

漫画・アニメ・ゲームの三権分立が徹底された稀有な作品例といえるだろう。

キャラゲーの宿命を断て！

前述した『ゲートキーパーズ』のセールスポイントは、ゲーム／アニメともに、人気デザイナー後藤圭二デザインのキャラクターにある。他に、ディレクター・脚本家など、制作にたずさわったメインスタッフも共通している。これならギャップは生じえない。

こうしたイメージ統一の徹底化は、何も『ゲートキーパーズ』に限った話ではない。多くのアニメ／ゲームは、各メディアの特性よりも、作品世界の統一を優先している。

つまり、アニメ／ゲーム共にCDや漫画を含めたキャラクターグッズ体系に含まれており、多くの制作者はメディアごとの個性化を重視していないのだ。なぜならファンは、各メディアを貫く同一作品の世界観なりキャラクターを愛好しているのであって、決して「ゲームならではの個性」を求めているわけではないからである。

『さらば宇宙戦艦ヤマト』（PS）の限定版にはムービー部分だけを収録した特典ビデオが付属していた。「ゲームはプレイしたくないがムービーは見たい」というファン向けのサービス（？）である。

動脈硬化したメディア戦略が、キャラクターゲームを「グッズのひとつ」に留まらせてしまっている。しかし、『攻殻～』のようにセンスと工夫で勝負するゲームは、決してファンを裏切らない。ゲームとして充実した「キャラクターグッズ」の登場を望む。

廣田恵介（ひろた・けいすけ）：ライター。近著に『スーパーロボットコンプレックス』（ティーツー出版）がある。

©1995 士郎正宗／講談社・バンダイビジュアル・MANGA ENTERTAINMENT

やっぱり……キャラゲーは面白い!

確かにつまらないキャラゲーも多いけど、嫌いになるのはもったいない。キャラゲーならではの面白さを味わえるゲームがもっと増えれば……。

分かっている人が買うから

世界観の説明がいらないってのは便利だ。キャラゲーは原作を好きな人が買う。饒舌に物語を語らなくても、ユーザーはゲームの世界を分かってくれている。世界説明に費やす労力も軽くて済む。

遊ぶほうだって楽だ。単刀直入で話が早い。宇宙世紀と言われれば、どんな世界か知っている。スモールライトと言われれば、どう使うか分かってる。キャラの強さや登場人物の関係も、見た瞬間からすでに知っているのだ。新しく覚えることが少なくて済む。キャラが、おなじみのセリフをしゃべればニヤリとして、名場面が再現されれば「この場面良かったなぁ!」なんて楽しめる。

原作があるからこその楽しさだ。原作頼りって言われても、やっぱりそれって楽しい。もちろん、ゲーム自体が面白ければそれにこしたことはないけど、ね。

キャラゲーだけが持つ魅力を目指して

特集で取り上げたタイトルを遊んだ時、「やっぱゲームとしてまだまだよなぁ」なんていいながら、ズルズル遊んでしまった。あのキャラが見たくて、あの場面が見たくて。それって否定しなくていいと思う。そういう部分だって、ゲームの面白さのひとつだと思うから。

グラフィックの能力があがったのも、キャラゲーにとっては福音だ。アムロが、ドラえもんが、TVと同じクオリティで映し出される。昔のように「お前は〝キン肉マン〟じゃないだろ!」なんて叫ばなくて済む。そして……。

そしてなにより。作る側の志によって、キャラゲーが確実に面白くなってきていることをあらためて感じた。

元となる作品の原作者だって、ゲームの面白さを知っている世代になっている。今後、原作者が積極的に関わってくる作品も増えるだろうし、キャラゲーを面白くしようというクリエイターもどんどん出てくるはずだ。

だって、制作の現場にいる人たちは、自分たちと同じようにゲームが好きな人たちなんだから。そして、原作の魅力を知っている人たちなんだから。——まぁ、原作者については、あまり口を出されるとダメな方向にいっちゃう可能性もあるけどね。他のジャンルを見てもそうだし。

◆

前号のアンケートハガキを見て印象的だったのは、「キャラゲーは嫌い」という意見が多かったことだ。残念だ。見向きもしたくないほど、ひどいキャラゲーを体験してきた人たちだろう。でも今……まだまだかも知れないが、改善されてきている。このジャンルに、確実に希望はある。

だって、愛があるキャラクターゲームが出てきているんだから。

好きな人が作り、好きな人がちゃんと楽しめる。キャラクターゲームだけが持つ面白さを、制作者たちはしっかりと見せてほしい。



ゲーム雑誌のシビアな現実を語ろう…

前回ではあえて書かなかったゲーム雑誌業界の暗部。ゲーム雑誌の情報はどこまで信用できるのか。編集部の人達はどんな気持ちで雑誌を作っているのか。そして、巻末には「ゲーム雑誌が凋落するまで」を体験した作者が、独自の視点で、辛く悲しい出来事を徹底レポート!!

ゲーム雑誌のカラクリ2

ダークサイド編
DARK SIDE EDITION

大澤良貴・著

B6版／180ページ／本体価格1200円

煩悩…それはロマン系

普通に遊べば普通のゲーム。
しかし「煩悩力」を持って遊べば、友情は愛情へ
ライバルの男たちの台詞にも愛が溢れてくる。
そんな乙女たちの心を刺激してやまないゲーム
それが煩悩ゲームなのです。

煩悩ゲームの世界

女のコにしか見えないゲームワールド　鈴木純平・著

A5／164ページ／本体価格950円



ナイスゲームズ誌上で賛否両論ありつつも大問題なコーナーがいきなり大幅加筆で単行本化！　男のコにはわからない、女のコだけにしか見えないゲームの世界を、ここに紹介しましょう。

■掲載している主なゲーム
ファイナルファンタジーVII／幻想水滸伝／東京魔人学園／ゼノギアス／ザ・キング・オブ・ファイターズ…他

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル1・2F／販売営業部　TEL.03-3555-3431　FAX.03-3551-1208

発売中

岡本吉起の言わしてもらうで

今回は皮肉たっぷり!!　岡本氏も痛感、キャラゲー制作の悲哀を語ります!

第15回　キャラゲーの花道と地獄道

教育的配慮?

ごく少数の例外はあるでしょうが、アニメや漫画や映画の版権キャラクターを題材にした多くのビデオゲームが果たす主要な役割といえば、〝ゲームが好きで題材になったキャラクターが好きでも、そのキャラゲーが楽しめるとは限らない〟という真理を子供の心に刻みつけ、人生に対する過度の期待を抑制する教育的効果ではないかと思われます。言い換えれば「世の中そんなに甘くねえよ」ということであり、また言い換えれば「悪いねえ、へっへっへ」ということですね。

あえて業界の信用を危険にさらしてまでこのようなソフトをリリースするメーカーの教育にかける気高い熱意。それが一般にはあまり知られていないのが残念でなりません。「もっと広報に力を入れればいいのに」とも思いますが、社会貢献は人知れずという当事者の奥ゆかしい心がけなんでしょう。

指が折れても書けません

さて、教育は熱心なメーカーさんに任せて。

社長が映画好き（注1）、私が映画も漫画もアメコミも好きということもあって、我がカプコンも積極的にキャラクター版権ゲームを出してます。かなり成功したものもありますが、結構痛い目にも遭いました。痛い目のパターンは大体以下の3種類に分かれます。

（1）取得した版権に人気が出なかった

（2）版権のためにゲーム制作の負担が増えた

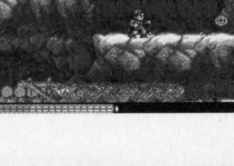
（3）版権の人気のピークとゲーム化の時期がズレた

（1）のケースが具体的にどのタイトルを指すのかは、相手もあることなので口が裂けても言えませんし、指が折れても書けません。でも折れた指が滑って、何かキーを叩いちゃうかも。

いや、今回の話題に関係があるかどうかは分かりませんが……当時は鳴り物入りだった『ウィロー』

（注1）社長が映画好き
もう、『ラストエンペラー』（'87）に惚れ込んで版権を取ろうとしたほどの映画好きである。もしこれが実現したら、庭師が観光地でコオロギを探すゲームでも作ったか。

（注2）『ウィロー』
'89年アーケードとファミコン。原作は'88年制作、ルーカスフィルム制作の大作ファンタジー映画。当時のルーカスは新規展開で失敗連発だった。本作の監督は、後に『バックドラフト』（'91）、『アポロ13』（'95）などで出世するロン・ハワード。



（注3）『ニモ』
'90年アーケードとファミコン。原作は'89年制作の映画で、米国アート系コミックの開祖といわれるウィンザー・マッケイの名作『夢の国のリトル・ニモ』（たしか1905年頃）を空前の制作費でアニメ化した幻の作品。SFの大御所レイ・ブラッドベリや、フレンチ・コミックの神様メビウスなど、夢のような顔ぶれも参加しているが、ホントに夢か幻だったのかもしれない。

（注4）『キャデラックス』
'93年アーケード。マーク・シュルツ作のコミック『キャディラックス&ダイナソーズ』のゲーム化。気温が上昇して地上が密林に覆われ恐竜

（注2）……幻の大作アニメ『ニモ』（注3）……日本じゃ最初から期待してなかったけど『キャデラックス』（注4）に『パニッシャー』（注5）……むにゃむにゃ。

（2）の負担増はどのメーカーにも共通する、版権ゲーム最大の悩みでしょう。ウチは以前、これでかなりツライ経験をしています。

'90年頃、ファンタジーRPGの元祖『ダンジョンズ&ドラゴンズ（R）』（以下『D&D（R）』）をアーケード向けにゲーム化しようということになりまして、版権元のTSRのチェックを受けながら作業をしていきました。

しかし『D&D（R）』の世界というのはテーブルトークRPG、つまり口頭でやるゲームのために作られたもんです。これをビデオゲームで忠実に再現すると、意外性がなさすぎて単調だったり、当時の技術水準では表現が困難だったりしまして、どうしても独自の工夫を加える必要が出てきたんですね。ありていに言えば、ゴマカシを入れないとツマラナイものになってしまう。

これが無名の版権ならウヤムヤに進んだかもしれないけど、なにしろ『D&D（R）』ですから、TSRは見逃してくれません。まったく鈴木土下座衛門（注6）。仕方なくタイトルを『ザ・キング・オブ・ドラゴンズ』と変え、版権契約をとりやめて'91年に発売しました。

『D&D（R）』に似てるくせに名前が違うのも残念ですが、何より開発の時間と労力を余計に消耗したのが痛かった。この雪辱は、ハードとソフトが進歩した'94年、『ダンジョンズ&ドラゴンズ（R）：タワー・オブ・ドゥーム』で果たしましたけど。

（3）の時期ズレは、実を言うとウチじゃ大抵わざとやってます。『ドカベン』も『ジョジョの奇妙な冒険』も『スポーン』も。ブームの鮮度が高い間にと焦って制作期間をケチると「教育的ゲーム」になっちゃいますから。それに、ウチで取る版権はなるべく一過性の流行りモノを避けてるつもりだし。

ただ……。版権つーより共同企画だけど、『七星闘神ガイファード』（注7）は悲しかったなぁ。

版権ゲームの花道

そんなリスクを負ってまでどうしてキャラクター版権を使ったゲームを作るかと言えば、もちろん相応の見返りがあると思っているからです。ただしこれまで挙げた例からも分かるでしょうけど、版権の知名度にオンブしてゲームを売ってやれなんてコトは、たまにしか考えません（注8）。

版権ゲームの第一の利点は、プレイヤーが最初からその世界やキャラクターを愛している場合があることです。好きな世界に入り込んで好きなキャラクターを操る喜び。それがゲーム本来の面白さとシンクロすれば、快感が何倍にもなる。ユーザーのシアワセを自分のシアワセと心得てる私としちゃ、これを利用しない手はないでしょ。

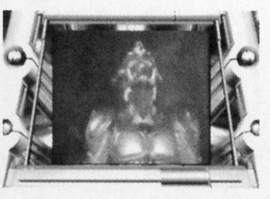
そして第二の、私が考える最大の利点は、原作がゲームそのもの

が闊歩する未来で、'50年代風キャデラックに乗った主人公たちが冒険する変な話。原作は'91年にテレビアニメ化もされているが（日本未放映）、その後の評判は聞かない。

（注5）『パニッシャー』
'93年アーケード。米マーヴル社の同名コミックのゲーム化。マフィア抗争の巻き添えで家族を惨殺された海兵隊員が、重犯罪者専門の殺人鬼となるストーリー。ゲームでも、1面ボスを銃で脅して情報を聞き出した挙げ句、あっさり射殺してしまうナイスガイだ。アメリカでの原作の人気は一時かなり高かったが、キャラクターが特殊すぎて話が作りにくいせいか長続きしなかった。

（注6）鈴木土下座衛門
詳しくは説明しないので自分で調べて欲しい。他のキーワードは「ビホルダー」に「萩原一至」。

（注7）『七星闘神ガイファード』
'96年東宝制作、テレビ東京系で放送された特撮ヒーロードラマ。カプコンもプロジェクト発足の段階から深く関わった。従来の「特撮／殺陣」の概念を超えたハードな格闘とシリアスな展開が売りだったが、あまりに地味なせいか一般にはほとんど知られないまま終了。必要な時間を見越して早めに始めていたゲーム開発も、全然間に合わなかった。



の質を向上させる場合があるということです。これは映画制作にたとえれば分かりやすいでしょう。『MIB（メン・イン・ブラック）』（'97）の原作は誰も見たコトのないようなマイナーなコミックでしたが、映画は大ヒットしました（アメリカでは）。ヒッチコックの『サイコ』（'60）もロバート・ブロックの同名小説（注9）を原作にしてますが、これも決して有名な作品じゃなかった。どちらも、この話を元にすれば面白い映画ができると考えたから、無名の原作にあえて使用料を払ったわけです。ゲームでもそれと同じコトがあるんですよ。

中でも特にうまくいったのが、『X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM』（注10）と『MARVEL SUPER HEROES』（注11）ですね。一部に、これは『X-MEN』のテレビアニメ放送や翻訳コミックの出版を当て込んで作ったゲームと思ってる人もいるようですが、企画が立った頃にはそんな予定は全然ありませんでした。開発中にアニメの英語版ビデオをもらって「こんなアレな絵じゃ資料にならん」とぼやいた程度で。

しかしこの原作は、当時ウチが作ろうとしていた対戦格闘にピッタリ向いてたんです。『ストリートファイターII』の格闘家や『ヴァンパイア』（注12）のモンスターをも超える、濃い外見とハデな特殊能力を持ったバラエティ豊かなキャラクターたち。しかもそれぞれが、ドラマの深みを背負ってる。

それまでもカプコンは『ファイナルファイト』や『ストリートファイターII』を中心にバタ臭いセンスで売ってきたわけだから、アメコミに馴染みの薄い日本のファンもきっと喜んでくれるハズだと思いました。

成功する確信があったからスタッフも最強クラスのメンバーを集めましたよ。

企画のトップにはNINNINこと西谷亮（にしたにあきら）（注13）を据えたし、一番人気のキャラクター「ウルヴァリン」のグラフィックはAKIMANこと安田朗（やすだあきら）に描かせてます。また、原作の味わいを正確に把握するために、何十冊もコミックを翻訳させて社内で回覧したほどです。

残念ながらこのプロジェクトは、ビジネスとしては今一歩に終わりました。それも一歩3mぐらいの。

でも売り上げがコケたのは、「アメコミのゲームなんて日本じゃ売れない」「2Dはもう時代遅れ」っていうオペレーターの皆さんの偏見に負けただけであって、ゲームの開発そのものは大成功だったと今も信じてます。

その偏見にも、『X-MEN vs. STREETFIGHTER』からの「バーサスシリーズ」をヒットさせて一矢報いたつもりだし。

そして理想

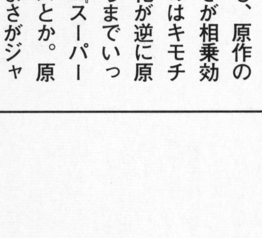
さて、他社の製品でも、原作の味わいとゲームの面白さが相乗効果を生んでる例を見るのはキモチいいもんです。ゲーム化が逆に原作の価値を高めるところまでいったバンプレストさんの『スーパーロボット大戦』シリーズとか。原作の特性とゲームのうまさがジャ

（注8）たまにしか考えません
例外としてディズニーの版権などは、最初からその人気に期待している。ただしキャラクター使用料が高いうえにチェックが非常に厳しいので、開発はかなり疲れる。息抜きに、ネズミが人間を襲ってペストを蔓延させるゲームでも作りたくなるほどだ。

（注9）ロバート・ブロックの同名小説
当初、日本で翻訳出版された時の題名は、原題を忠実に訳して『気ち○い』。イカスぜ。

（注10）『X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM』
'94年アーケード、'95年セガサターン。マーヴル社の看板作品を原作にした対戦格闘。人類打倒とミュータント独裁を画策する磁界王マグニートに、正義のミュータント集団X-MENが挑む。

（注11）『MARVEL SUPER HEROES』
'95年アーケード、'97年セガサターン。マーヴル社の大イベント『インフィニティ・ガントレット』を大まかな下敷きにした対戦格闘。無敵の魔力を持つ宇宙の秘宝インフィニティ・ジェムをめぐって、地球のヒーローや悪役が破壊の帝王サノスと戦う。リリース時期は少しずらしたが、開発は『X-MEN』とほぼ同時に行った。





イラスト：西澤亜樹子

ストフィットしたうえに、あろうことか時流にまで乗っちゃったコナミさんの『遊☆戯☆王』（注14）シリーズとか。

もちろんウチも負けてません。バンダイさんとバンプレストさんに売ってもらう『機動戦士ガンダム 連邦vsジオン』なんかは、『X-MEN』をも超える名作キャラゲーになったと自負してます。

今後もウチを含めて、いろんなメーカーがいろんな版権のゲームを作ることでしょう。ハードやソフトが発達した分、原作の旨味も出しやすくなってるし、ユーザーにも開発者にも濃い人が増えてますから。

でもね、いくらグラフィックが美しくて原作に愛があっても、それだけじゃ〝いいキャラクター商品〟止まりなんです。「いいキャラクターゲーム」を作るには、やっぱり担当者にゲーム開発の力量が必要なんですよ、当然のコトだけど。そう思うと「教育的ゲーム」の割合は、将来もそれほどは下がらないんだろうな。

そして最後まで触れませんでしたけど、実はゲームとキャラクター版権の究極の理想的関係というのは、自社開発のゲームキャラクターを他社にライセンスできるぐらいポピュラーにすることだと思います。ちょうどマリオやポケモンみたいにね。我が社も、『ゼルダの伝説 不思議の木の実』の開発を担当して、任天堂さんの理想の一翼を担ってるところです。

ああ、まだまだ道は遠いなあ。

（注12）『ヴァンパイア』
'94年アーケード、'96年プレイステーション。このゲームの基本発想は、今年大阪に映画のテーマパークを開く某ハリウッドメジャー会社のクラシック・ホラー映画群（『魔人Dラキュラ』や『Fランケンシュタイン』など）をなんとなく元にして、版権契約ナシでゲーム化してやろうというムシのいい話である。別に使用料が惜しかったわけではなく、版権元のチェックで開発の発想が狭まってしまうのがイヤだったのだ。原作に忠実にやると、モンスターの能力がスゲー地味だし。

（注13）西谷亮
『ファイナルファイト』『ストリートファイターII』の企画マン。現：株式会社アリカ社長。

（注14）『遊☆戯☆王』
実はこのタイトルには、面白い逸話がある。「週刊少年ジャンプ」で漫画の連載が始まるまえ、「遊☆戯☆王」という名前の使用権を持っていたのはカプコンだった。ただし別に具体的な構想があったわけではなく、なんか使えそうだから押さえておいただけ。だから「ジャンプ」編集部から「使いたいんですが……」と申し入れがあった時も、「どうぞどうぞ」と譲ってしまったのである。あの時踏ん張っていればどうなっただろうか、と想像することもないではないが、間違いだったとは思わない。コナミさんのゲームのデキがいいから。

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコンの常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第三十四便

PC『炎多留』

がっぷ獅子丸

『今年の蛍は一人で見た。暗い沢にぽつんと一人座り込み夜空を見上げる。俺は、また少し大人になったンだろうか……。定年を迎えた両親は田舎暮らしを始め、俺は一人気楽に1Kのマンションから大学に通う。自炊も板について来た。洗濯は相変わらず苦手だけど……。**彼氏を作る**暇もなくバイトにクラブにと汗を流す10代最後の夏休み。そんな暑い夏の14日間の物語……。俺、**がっぷ獅子丸**。蒼山大学・理工学部2回生。サッカー部所属！　クラスに一人はいるお調子者！　8月9日生まれのギリギリ10代の19歳！　彼氏？……うぐっ！　今はフリーだ。大学生活、2回目の夏休み！　さて、どう過ごそうかな……』。いや獅子丸気が狂った訳じゃないンですが、という冒頭で始まる今回のタイトルは、昨年末の発売以来、一部のモノ好きとその筋の方々に話題沸騰中のタイトル『炎多留』です。ゲーム自体は所謂PC成年向け恋愛アドベンチャーの体裁をとっているンですけど、シチュエーションが漢と漢のガチンコの恋愛に特化した仕様になっておりまして、ま、有体に言ってしまうと**本格派ハードゲイアドベンチャー**です。エロゲーにおいては今までも、性的マイノリティの方々の趣味嗜好に併せて色々バリエーションはあったンですが、**コッチ方面**もついに本格派が出てくるようになるのも新世紀って感じだよなぁと1人感心しました僕。ゲームは夏休みの2週間を様々なタイプのナイスガイたちと触れ合いながら叙情的かつ本格派な恋愛を育んでいく内容で、冒頭、プレイヤー設定で**プレイスタイル**の受け攻めを設定し、Hイベント時のタチネコ（凸凹）が自由自在という親切設計です。早速ゲームを始めますと、「ふぁぁあ……7時か……」。朝、自分の部屋でテレビをつけると『おはようございます！　さぁ元気に行きましょう！　今日の**くぱじゅる占い！**』（くぱじゅる＝長野県知事の言う処の**ペログリ**の様なモノでしょうか？）『すごく幸せ！　今日は、恋愛の対象として興味を持てる人との出会いがありそう。思いきって**ハッテンしてみて♪**』という訳でこの夏をどう過ごすかとネットで検索し、部活の時間帯を避けながらバイトを掛け持ちすることにしました。ゲームの中ではメールやチャットといったシチュエーションが割としっかり描写されており、中でもその筋の中でもチャッティングに細分化されたセグメントがありまして、流石本格派だけあって試しに『**短編便所チャット**』に入ると、

※※※※※※※※※※※※※

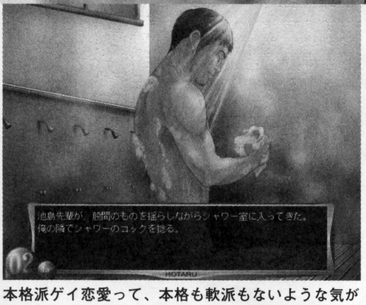
GAP＞こんばんわー！

英＞お初！　聞いてくれー m(_ _)m

GAP＞何？

英＞今日スゲーでかい奴と便所で

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな33歳。



本格派ゲイ恋愛って、本格も軟派もないような気がするが、いかがでしょうか？　読者の方々。

エッチした！　23cmぐらい！　俺ケツもろ感じなんだけど、そいつ根元ハンカチで縛っててバンバン押し込んでくる訳！

ＧＡＰ∨いいね～！　何回イッた？

英∨なんかもうわからないぐらいイッた！　２度目からはワセリンいらないぐらい汁出てきてトイレ中、音響いて恥ずかしくて俺もう『死ぬーーっ！』って感じ！

※※※※※※※※※※※※

……ま、コノ辺にしときますが、素人にはキツめで容赦ない応酬が繰り広げられております。ゲームは一日の内でマップを選択、行動を決定し、差し当たりクラブに行きますと遅刻で更衣室は既に誰もなし。そこで黒いボクサーパンツ発見！　早速手に取り鼻を近づけ大きく深呼吸！　「**このスッパさが……たまんないッス！**」すると後頭部に衝撃が！「あ……池島先輩…おつかれッス！」「何が、『おつかれッス』だ！……しかもお前！コレ俺のパンツだろうが!!」「池島先輩のだったのか……お持ち帰りさせてください」。この直後グラウンド百週の刑を受けましたが、憧れの池島先輩と練習後のシャワー。シャワーといえば**視姦**でしょ！　会話も上の空で視線は先輩の股間に。**太い竿だ……**。それからカッコイイ兄貴や可愛い弟との出会いを期待しながらバイトに向かうと、可愛い小学生発見！「君、可愛いね～!!　ね、男の人は好き？　俺見てどう思う？」男の子の案内で事務所の中に入るとガッシリ筋肉質の男の人が。さっきの男の子のお父さん?!　良かった!!　こんな人と一緒に仕事できたら**毎日楽しいに違いない！**　そのあと駅前で怒号に足を止めると、若い**イケメン**が年上らしいスーツ男と何か揉めておりました。「**笑わせるなよ！　男の尻ん中しかイケないアンタが……結婚だ？　最後は、入れられなきゃ満足できねぇだろが!?**」見かねて間に割って入ったり、また電車の中で背後のリーマンに股間を握られその凄いテクニックに翻弄され『感じてくれてありがとう……』とか言われたり、ハッテン場にいって乱交パーティ（♂×♂×♂）に参加したりとか色々ぁったりして彼らと親交を深めて行くと、やがてアッサリ肉体関係になるんですけど、その内それぞれの事情とか深刻な悩みを打ち明けられ、自分も男のセックスには愛も恋も関係ないと思っていたけど、真の（男同士の）愛に気づくというオチでして、ストーリー的にもゲームシステム的にも、またグラフィック的にも相当しっかりした作りになってます。この際個人の趣味は置いといて、純愛とか謳いながら末期患者とか全身マヒとか痴呆症の女の子とかとヤッちゃう様な、冷静に考えると相当トンデモないシチュエーションでブヒブヒ涙する野郎共が大絶賛のゲームよか、遥かに真っ当じゃないでしょうか。しかもこれ**フルボイスだし。**



画：南敏久

炎多留（本格派恋愛SLG）

メーカー：T＆M／機種：Window95＆98＆2000／価格：7,800円／
発売日：2000年12月1日



緊急特集

DC撤退！どうなるセガ！

ゲームファンなら誰もが驚愕したことだろう。ドリームキャスト生産中止のニュース。DC事業からの撤退だ。不調とは分かっていたが……。DCは、そしてセガはどうなってしまうのか？

倒れてしまったセガ

家庭用ゲームハードの歴史を作り上げてきた一企業の撤退宣言。それもゲームマニアが厚く支持してきたメーカー、セガの宣言だ。驚き、なんて言葉だけでは表せない。もうセガのハードは出ない。DCに未来はない。

「こんなに面白いゲームがあったのに」「DCを、セガを応援してきたのに」。ユーザーの声が聞こえてくる。でも事実だ。このDC撤退は何を意味しているのか。それはなぜ起こったのか。

今回は緊急特集として、このDCにまつわる話題をお送りする。この衝撃を現在ある情報で記事にした。「ゲーム批評」は速報のできる雑誌ではない。いたずらに予測したり、楽観、悲観的な見解は示せない。刊行ペースから、いつ状況が変わるか分からないからだ。

しかし……ゲームファンとして、ゲーム業界の一端にいる人間として、悲しい発表だった。DC、そしてセガの今後を自分なりに想像しながら読んでいただきたい。

DC生産中止までの流れ

2000年

6月1日：新人事（5月26日発表）が執行される。同社の代表取締役社長だった入交昭一郎氏が副会長に就き、会長の大川功氏が、会長と社長を兼任することになる。

10月27日：新経営戦略を発表。11月1日付けで専務取締役の佐藤秀樹氏が代表取締役副社長に就任、メディアファクトリーの常務取締役である香山哲氏が特別顧問に就任し、コンテンツ事業を統括することとなる。

11月1日：6月29日の株式総会で発表した新社名「セガ」（旧社名：セガ・エンタープライゼス）を正式に採用。また、重病説が流れていた大川功氏が、都内で行われた「セガ・事業計画説明会」に姿を現す。公の場に出てきたのは約半年振り。

12月27日：米・ニューヨークタイムズ紙が、「任天堂 セガを買収」と報じる。両社は否定。

12月31日：セガが、ニューヨークタイムズ社に対する「公開抗議文」をHP上に掲載する。

2001年

1月23日：「セガが、条件さえ合えばPS2、Xbox、ゲームキューブなどに、ソフトを供給すると発表」との報道が一部でされる。

1月24日：日本経済新聞朝刊に「セガ 今年3月末までに家庭用ゲーム機・ドリームキャストの生産中止の方針を固める」との記事が掲載される。各メディアも追随する形で「DC生産中止」のニュースを一斉に報道し始める。

突然か必然か　DC事業撤退の経緯

予測できないことはなかった。それでもなお、耳を疑いたくなるようなニュースがゲームファンを襲った。

〝ドリームキャスト生産中止〟

この報道にまつわる一連の動き――その発端は2001年1月23日、一部の媒体で「セガ PS2向けにソフトの供給を発表」との報道がなされたことにある。しかし2000年末に、「任天堂 セガを買収」という〝20世紀ゲーム業界、最後の大誤報〟があったばかりだ。そのせいもあってか、この時点で業界に大きな動きは見られなかった。

しかし翌24日、「セガは3月末までにDCの生産を中止する方針を固めた」との記事が日本経済新聞の朝刊に掲載される。これが引き金となり、各メディアはDC生産中止の報道を始める。この報道に対してセガは、「現時点で正式に機関決定されたものではない」としながらも、「DCに関しては、来期以降の製造・販売・流通体制の構造改革を計画している」と報道内容の容認ともとれるコメントを出す。

当初の目標販売台数を達成できず、また'99年6月に行った1万円近くの値下げによって危機的な赤字部門となっていたDC事業。いわば〝お荷物〟といえるハードの生産中止と、ソフトの供給を中心に据えていくという方針転換を、株式市場は好意的に捉えた。その日より、セガ株は連日ストップ高の盛り上がりをみせる。

DC生産中止の報から1週間が過ぎた1月31日。セガは構造改革プランを正式発表した。「大きな決断をしました」という一文が同社HP上に掲載される。それは、セガが家庭用ゲーム機事業から完全に撤退し、ソフトビジネスとアミューズメント事業に特化していくという内容であった。この発表は、先行した報道が正しかったことを意味すると同時に、セガが約20年間こだわり続けてきたハード事業への事実上の敗北宣言でもあった。

突然だったように思える発表。しかし、振り返ればその兆候はすでにみられていた。

昨年6月に行われた大川功氏の社長就任以来、社名の変更や各部門の分社化など、セガは様々な展開を見せていた。そして昨年10月の新経営戦略発表会において、「コンテンツを供給していくハードの多角化を進めていく」と明言している。実際、この時から「DCはなくなるのではないか？」と危惧する声は出ていた。毎年発表される経営状態を聞いて、「なぜセガは赤字事業を続けているのか」と疑問を抱いていた者も少なくなかったはずだ。

話を戻そう。「DC生産中止」の正式発表直後から、セガは具体的な行動に移る。2月2日には、DCの本体価格を3月より9900円に大幅な値下げをすると発表、同26日にはDC関連部門に対して300人もの希望退職者の募集を始めた。

そして3月現在。9900円となったDCは好調な売れ行きをみせている。7日に開催された「ゲームボーイアドバンス プロダクト発表会」では、セガ初の他ハード向けソフトとなるGBA版『チューチューロケット！』が展示され、会場の注目を集めていた。

新世紀を機に、まさしく「大きな決断」によって、新たな一歩を踏み出したセガ。しかし、熱心なファンの多いメーカーだ。今回の決定を惜しむゲームファンの声は多い。反面、「セガは他ハードをソフトで制する」と信じるユーザーもいる。果たしてセガは、熱心なファンの声に答えられるのだろうか。それとも……。

1月25日：株式市場で、セガ株、4日連続のストップ高。

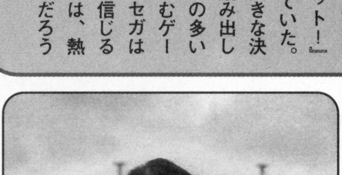
1月31日：セガ、構造改革プランを正式に発表。DCの生産中止を決定。コンテンツ事業（ソフトビジネス）とアミューズメント事業に特化するとのこと。大川功氏による個人資産850億円のセガへの贈与も明らかに。

2月2日：セガ、DC本体の値下げを発表。本体価格1万9900円が3月1日より9900円になる。同じく、GBA版『チューチューロケット』や、PS2での『バーチャファイター4』の発売（DC版は未定）なども明らかに。

2月26日：セガ、臨時取締役会開催。2001年3月期までにDC本体の生産・開発、および販売・総務部門から300人の希望退職者を募集すると決定。

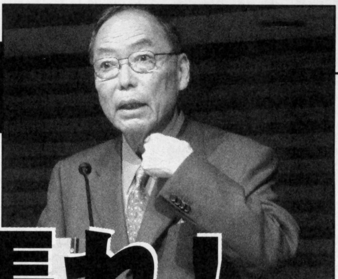
3月7日：「ゲームボーイアドバンス プロダクト発表会」でGBA版『チューチューロケット』が初めて展示される。

3月16日：大川功会長兼社長が心不全のため死去。74歳だった。



DC発売当時に流れたCMのひとコマ。その未来を暗示していたかのようだ……。湯川（元）専務の姿が（より一層）痛々しい。

一つの時代が終わった。
我々は前を向いて進むほかない



さようなら大川さん そして セガ頑張れ！

3月16日午後3時47分、大川功セガ社長が心不全のため亡くなられた。巨星が墜ち、試練の時が始まる。今こそ「ゲーム」を取り戻そう！

すべては想い出になった

3月16日午後11時。混乱のさ中でただ呆然としている。率直に言って乱文になるが、ご容赦いただきたい。

この日の夕刻、業界の友人から一本の電話が入った。「大川さんが亡くなったって！」――いつかこの日が来ることは予期していた。だが、セガという企業が再建途上にある段階で現実のものになるとは。

セガ・CSK関係者、株式市場関係者など多くの方々と話をした。故人を良く言っていた人、悪く言っていた人、愛憎が入りまじりすべての方が言葉を失い、悲しみに打ちひしがれていた。もう、こんな強烈な個性をもつ経営者は出ないと思う。

この中、僕は一つの決断に迫られていた。それは、当誌のまさにこのスペースの問題である。既にこの時点でセガ小特集の原稿は締め切りである2月末の段階でアップ済みであった。正直に言おう。内容は一連の大川さんの戦略を批判するものであった。このままでは結果的に死者に鞭を打つことになってしまいかねない。その後、「批評」編集部と協議に入ったのだが、編集T氏も同じように頭を抱えていた。物理的には難しいが、事情が事情だ。「何としても対応しよう」というのが僕らの出した結論であった。

直ちにT氏は印刷所他の調整に入った。難航の末、ようやくGOサインが出たのが、まさに今である。ぶっちゃけた話、業界の片隅でメンツと保身に大わらわのライターと、隔月誌の宿命に苦しむ編集サイドのドタバタ劇、天国の大川さんは笑っているのかなあ。

思えば昨年11月1日の「セガ・事業計画説明会」が大川さんを見た最後であった。この時、大川さんは1時間以上にわたるスピーチの中で「最近は株式新聞（僕の会社）とか色々なことを書いてますが……」とお話になられた。僕はここ数年のセガに対し一貫して批判的なトーンで書いてきたため一瞬背筋が寒くなったのだが、それよりも〝あっ、読んでもらっているんだ！〟という嬉しい気持ちが勝ったことを覚えている。その後、質疑応答で大川さんと直接話せる機会があったのだが、ネットビジネスを主張する大川さんと、これに懐疑的な見方をせざるを得ない自分との断層を改めてひしひしと感じた。

ベンチャーの旗手である人間・大川さんは大好き。ゲーム業界の大川さんは大嫌い。このもどかしい気持ちも、既に想い出となってしまった現実が悲しい。

撤退は評価されたが

大川さんはいなくなった。でも、セガという会社は生きていくのだし、生きていって欲しい。セガ、頑張れ！　とにかく、DC撤退からここまでの現状を少し整理してみたい。

資本の論理とはいえ、『SG―1000』から約20年の長きにわたったセガハードの〝歴史〟は終わった。本誌36号で僕は「〈中略〉……とにかく、夢より足元を固め

ゲーム批評への意見　毒がなくなってきた。（愛媛県　ぢゅのん）

てくれ、ということだと思う。〃灰色〃ではなく、DCをすっぱり切る。一ゲーム屋としてマルチプラットフォームで新作を供給し、きっちり利益を出し、財務を建て直す。そして『オーナーの資金に頼らなくてもいい企業』となる。そうなればセガの最大の〃ガン〃は克服できる」（「ゲーム業界TOPICS」）と記したが、これは多くの株式市場関係者も望んでいたことだったと思う。

撤退が漏れた1月下旬から、セガ株には買いが殺到し、約1カ月で株価が倍となるほどの上昇相場を演じた（別グラフ1）。結論は落ちるべきところに落ちた——だが僕は空虚な気分でいっぱいだった。セガ株の人気がいくら膨らんでも、いち市場関係者としていちゲームファンとして「さあ、これからセガは良くなる」という気持ちはあまり沸いてこなかったのだ。手放しで評価するには、まだまだ問題が山積していたためである。

今後のセガを語るうえで、やはりDCがなぜ失敗したか、を総括することは避けて通れない話となる。結果的に大川さんのミスジャッジを指摘せざるを得ないのは心苦しいが、ご容赦願いたい。

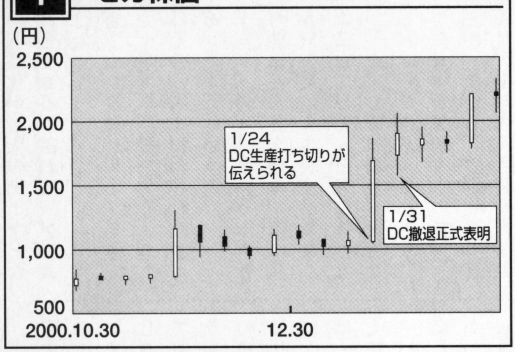
セガがセガであるために

セガは'98年3月期から4期連続の赤字決算となっているが、元凶はすべてハード事業の赤字にある。この間、'99年の706人の希望退職募集や、アミューズメント（AM）施設運営部門の営業譲渡など多くの血を流したわけだが、何か企業としての力もどんどん疲弊していったように感じる（グラフ2）。実際、多くの貴重な人材が流出したのだが。

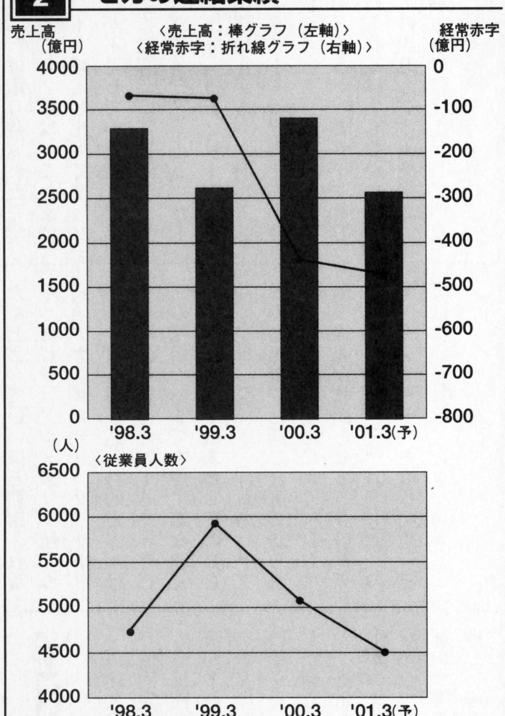
従来からセガのビジネスモデル（というか他も似たようなものだが）は〃ハードの赤字をソフトやAMの黒字で補う〃というものであった。特にセガの場合、AMにカネを注ぎ込んで良質なタイトルを作り、これをコンシューマに移植して二毛作で稼ぐ戦略がビジネスの真骨頂であったと思う。

だが、DCの場合は、こうした戦略と性格を大いに異にするものだった。それはプロバイダーの「ISAO」初め、ネット

1 セガ株価



2 セガの連結業績



ゲーム批評への意見
批評に取り上げるソフトの基準と理由を書いて見て欲しい。（神奈川県　ターミネーター）

事業の収益化が最大のテーマとなったことである。言わば、ゲーム機ではなくインターネット端末。あくまでもCSKグループ全体でのネット事業拡大路線がメインで、DCはその一翼を担わされたハードであったように思う。

ゲームが二の次、という本末転倒の事態はどんどん進み、特に名門のAM事業はカネが注がれなくなったことでほとんど死に体となっていった。セガの場合、大きな落とし穴はここにあったと思う。

「コンシューマハードのスペックが上がったから、差別化のできないAMゲームへの巨額投資はナンセンス」という議論は今でもある。しかし、業界全体の今の絶不調ぶりを見る限り、AMから〝すごいゲーム〟が出なくなったことが影響している部分は、絶対に無視できないと思うのだ。また、これは（AM業界全体ににらみをきかせていた中山さんがいなくなった影響も大きいのだが）下手をすれば、業界各社の業績の落ち込みぶりや足の引っ張り合いにまでも深く関与している話ではないか。

〝ゲーム〟は取り残された。実際にDCのこの2年は、これまでのセガハード時代と比べてビッグタイトルが不足していたように感じる。確かに開発部隊は頑張った。でも『スペースハリアー』『アウトラン』『バーチャファイター』などの良質な移植作があった旧ハードに比べ、タイトルはどんどん小粒になるばかり。もちろん、これでは一般層どころか、セガファンの支持も得られるはずもなかった。

ハードの設計もゲームを純粋に楽しめるものには仕上がっていなかった。単なるメモリ以外にまったくと言っていいほど利用されなかったビジュアルメモリ。使いづらいアナログスティック、サードパーティを呼び込む目的だったはずが不評を買ったWindows CEの採用、そして中途半端な33Kモデム。ネット端末としてのDCは、今後「ピピン」（往年のバンダイのハード）と同じ文脈で語られざるを得ない。とにかく、DC失敗の大きな教訓として、今のセガに一番大事なことは〝ゲーム屋〟のアイデンティティを取り戻すことではないか。

〝すごいゲーム〟を待つ！

再建に当たり、大川さんの850億円規模の株券贈与（来期は250億円の社債償還など借金の返済が多いため、早急にキャッシュにしなければならない。有力な買い手を見つけるか、この株を利用した何らかの資金調達手段をとるか）もあり、当面の資金繰りはメドがつきそう、である。ただ残念ながら、いちソフト会社になったといっても、黒字企業を探すのが難しい今の業界にあって、セガに

3 収益回復策

（1）コンテンツ事業

①今後のドリームキャスト事業
今期末から来期にかけて在庫一掃を図る。発売タイトル数は今期と同程度、「ソニックアドベンチャー2」「シェンムー2」「NFL2K2」等、人気の高いタイトルを予定。サードパーティにはロイヤリティーについて柔軟に対応。

②他社フォーマットへのソフトの供給
PS2向けに「バーチャファイター4」「サクラ大戦」シリーズ、「スペースチャンネル5」シリーズ、「つくろう！」シリーズ2タイトルを投入。欧米を中心に「ソニック」シリーズなどのセガサターンソフトをリニューアル移植し、PS1向けに投入。GBA向けに、「チューチューロケット！」「ぷよぷよ(仮)」、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス(仮)」を投入。Xbox、ゲームキューブ向けの供給は現在協議中。

③PC、モバイルへのソフトの供給
PCソフト販売はラインナップ再構築。PC、モバイル分野は有力企業との提携も積極的に図る。

④ゲーム周辺のコンテンツ事業の強化
関係会社であるトムスエンターテイメントやセガトイズ等と協力し、映像ソフト販売事業やキャラクターを使ったコンテンツビジネスを計画。

（2）アミューズメント事業

①施設開発
新規出店も含めたスクラップ&ビルドを行い、効率的な施設増を図る。

②施設のネットワーク武装
〝街の中のネットワークステーション〟としての機能を備えていく。

③業務用ビデオゲームボード（基板）でNO.1のポジション
様々な施策で業務用ボードでの地位を不動のものとする。

④新機軸のアーケード専用ゲームの開発
もう一度原点に戻り、当創造力、総合力を活かしたゲーム、すごいゲームの開発を行い、世界のアミューズメント業界を牽引する。

（3）ネットワークはコンテンツに集中
アドバンテージをより強くするため、ネットワークゲームに積極的に投資を行う。インフラ、サービスの基盤整備への投資は今期でほぼ完了。セガ自身はコンテンツに関わるものに限定していく。SCEとネットワーク対応のアプリケーションやサービス、ブロードバンド対応に関し協力を検討することを合意。

（4）アーキテクチャーの横展開
モバイルやPC、通信端末機器向けにDCアーキテクチャーを供給していく提携を積極推進。

（5）海外販社、関係会社の総点検
来期以降のネガティブファクターを消し、手元流動性を少しでも高めるよう努める。

（6）セガ本体の合理化（組織見直し、コスト削減）
コンテンツ事業として必要最小限の陣容にまでスリム化。
開発投資の一元管理や事業別／プロジェクト別の横断的な経営管理を行う。

経営人事
特別顧問 香山 哲の共同最高執行責任者（CO−COO）就任（2月1日付）を決議。

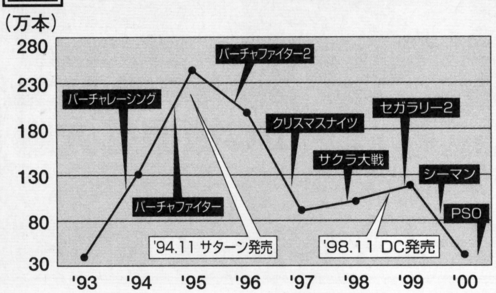
構造改革推進本部の設置
構造改革推進本部の設置を決議。香山 哲CO−COOが構造改革推進本部長として、構造改革の推進を統括。

ゲーム批評への意見
がっぷ氏がとうとう壊れたかと心配した……今回の「悪趣味」。（群馬県　風の中のマリー）

だけバラ色の未来が待っていると言えるはずもない。再建そのものはこれからの話なのだ。

会社側が掲げる収益回復策は表❸の通り。まず（1）のコンテンツ事業の目玉が②「他社へのソフト供給」だ。株式市場では「対象市場が何倍にも拡大するからソフトも何倍も売れる」という楽観論が多い。だが、これは繰り返すようだが、過大な期待は禁物である。まして当面は続編ばかりの〝縮小再生産〟路線しか見えていないのだから（36号の『サクラ大戦』ゲームボーイ版など他ハード移植失敗の検証を参照）。

4　売上ベスト3ソフト合計本数の推移



※表中はその年度のトップタイトル
※※2000年は12月末までの実績

別グラフ❹は、近年の年度別ベスト3ソフトの合計本数を見たものである。今更だが、セガの開発力がトップクラスであることは論を待たない。しかし業界全体の収縮傾向もあるのだが、既に50万本以上のヒットタイトルもなくなりつつある現状からは、ブランドの空洞化さえ見て取れる。良く言われる「DCだったから売れない」は言い訳に過ぎない。また、ミリオンセラーがなくてもコナミのようなしたたかな錬金術（キャラクタービジネスなど）があれば良いのだが、これはセガが一番苦手とする話である。

むしろ真価が問われるのは、これから出てくるまっさらな新作だろう。だからこそ（2）のAMには頑張って欲しいし、「原点に帰った〝すごいゲーム〟をつくる」という言葉は額面通りに受け止めたい。

心配なのは（3）のネットワーク。相変わらずネットゲームでのアドバンテージが強調されている。『ぐるぐる温泉』『ファンタシースターオンライン』初め、「@barai」（ソフトの続きを遊びたい場合にネット経由で料金を支払うシステム）、「net@」（AM施設を光ファイバーで結ぶプロジェクト）といった一連のネットのノウハウ蓄積は成功例がない以上、決してアドバンテージとは思えない。ネットゲーム自体さえ収益モデルはほとんど固まっていないのに。DC撤退で「ISAO」（今期最終赤字75億円見通し）の存在意義も不透明感が出てきたように感じられる。

暗雲を打ち払え

大川さんが亡くなられたことで、セガは大きな正念場を迎えている。今後CSKグループ全体の戦略が見直される公算も大きいため、現時点でのセガの方向性は見えづらい。

多くの関係者が前途に漂う暗雲を感じている。文字通り巨星が墜ちたのだ。佐藤さん、香山さんを初め、社員の方々は今、物凄い試練を迎えられている。僕なんかがこんなことをいうのは僭越だが、弔い合戦のつもりで本当に頑張っていただきたい。セガという会社がこの業界の大きな柱であることに変わりはないのだから。正直言って、今後、一番大きなカギを握っているのは中山さんのような気もするのだが、現段階では次のシナリオはあまりにも見えづらい。

業界全体もこれから大変なことが待ち構えているだろう。ただこの危機的状況を救うのもやっぱりゲームしかないと思うのだ。

最後にこの場を借りて。大川さん、いなくなられて淋しいです。謹んでご冥福をお祈りします。セガ頑張れ！

PROFILE
吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
株式新聞記者。為替、債券、株式と金融市場全般を幅広くカバー。ゲーム業界とは駆け出し時からのおつきあい。経済入門書として著した『今日からいっぱし！経済通』（日本経営協会総合研究所）が好評、ゲームの話題も多数。

ゲーム批評への意見　もっと明るい話題は載りませんかねぇ……。（岡山県　ウィンブル）

突然の発表！　ドリームキャストの未来は!?

複眼視点

DC撤退拡大版

厳しい市況の続くゲーム業界。様々な話題を振りまきながら……華々しい登場から2年余。“ドリームキャスト”はどうなる？

Produced by 武田丸男

第9回 “ドリームキャスト”で大騒ぎ!!

わずか2年余りまえに華々しく登場したドリームキャスト（以下DC）。

通信機能を標準搭載し、「21世紀スタート期の家庭用ネットワークの覇者」「ホーム・エンターテインメント機器の中心的存在」などと話題を振りまき、セガのみならずCSKグループ全体の〝期待の星〟として、CSK陣営の熱いまなざしを一身に受けつつ登場した。

それから2年余。

ついに、一度も〝覇権〟を握ることなく表舞台から消えていくという事実。それを当時、誰が想像し得ただろうか？

陣営の指揮を執る大川会長を始め、入交前社長やカリスマ性を発揮していた多くのクリエイターの人々。他陣営に比しても、舞台に登場した役者たちは決して劣ってはいなかったのだが……。

DCの栄光と早すぎた衰退。

そこにはいったい何があったのか。また、これからのDC、セガはどうなってしまうのか？

ユーザー代表

【いつからGBAの開発を始めたの?!】

（ヒロシ　21歳　専門学校生）

【セガがDCの製造を中止する】という最初の報道（2001年1月24日）を見た時、「これはウソだっ！　そんなことはあり得ない」と頭から決め込んでいた。

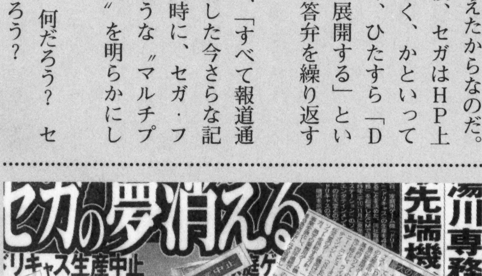
その時なぜ〝そのように考えた〟のか。

自分自身の直感でしかないのだが、その報道が、よくある〝ありがちな報道〟に思えたからなのだ。

ところがその後、セガはHP上で否定するでもなく、かといって肯定するでもなく、ひたすら「DC事業は継続して展開する」という禅問答のような答弁を繰り返すばかりだった。

それが1月31日、「すべて報道通り」と改めて表明した今さらな記者会見をすると同時に、セガ・ファンを一蹴するような〝マルチプラットホーム展開〟を明らかにしたのだった。

セガファンって、何だろう？　セガファンって誰だろう？



それはゲームファンであって、ゲームファンでない、〝セガのハードでセガのゲームに取り組む（遊ぶ）、誇りとプライドを持ったゲームファン〟を指すのだ！

今回のセガの方針変更は、そんな僕たちのようなセガファンの感情を逆なでると同時に、「会社は誰のものか？」「ゲームは誰のもの

か？」といった2つの問いかけに対しても、一度に答えを出したカタチになったのではないだろうか？

その答えとは「会社は〝セガの株主〟のものであって、セガファンのものでも、ユーザーのものでもない」ということである。

いきなり『チューチューロケット』がGBAで発売される（それも本体と同時に！）ことも発表された。

いったいセガは、いつからGBAの開発をスタートさせていたのだろう？　任天堂とのライセンス契約を締結したのはいつ頃なのだろう？



少なくとも半年以上前……＠baraiとかなんとか言っている段階＝昨年初秋には、すでに任天堂との契約を終え、GBA版『チューチューロケット』の具体的な開発に着手していたのであろう。

まいったなぁ〜!!

何がって、スッカリだまされていたんだものなぁ〜!!

テレビゲーム業界という〝闘いのリング〟から、PS2に押し出されそうになりながらも、ネットワークでの新方針だったり、新しいソフトだったり——セガは傷だらけになりながらもそういったそぶりを見せずに、〝これからのDC〟の反撃作戦を次々と発表し続けていた。その姿勢に思わず〝ガンバレ！　セガ!!〟と何度も叫んでいたんだものなぁ〜。

それに加えてDC本体が〝9900円〟。

いやぁ〜、まいったなぁ〜。

3倍の値段（2万9800円）で買ったのに、たった2年とチョットでなくなってしまうなんて、誰が想像できただろうか？

恐らく誰も想像できなかったことと思うし、またそれ以上に「セガは、DCでソニーの牙城を突き崩すのだ！」と、かなりの人間＝ゲームファン＝セガファンが、その日の来ることを待ち望んでいただろう!!

でも、そういった夢は、本当に〝夢〟となってしまった。

＊　＊　＊

話は変わりますが、21世紀になって間もない雪の降る土曜日、銀座で「シェンムー・ザ・ムービー」の上映会が開かれるという情報を聞き、見に行きました。

会場には悪天候にもかかわらず大勢の人が詰めかけており、危うく立ち見になってしまいそうでしたが、何とか席を確保し「〜ムービー」を見ました。否、正確には、見させていただきました。

私の感想＝「？？？」でした。

これって、映画？

確か、会場前には〝映画〟と書いてあったような気が……。あれは、誰か上手なプレイヤーのトライアル・ビデオなのでは？　もっと言ってしまえば、「攻略ビデオ」なのでは？

そして、以前これと同じようなものを見た記憶が、一瞬にしてよみがえりました。

『エネミー〇〇』です。

その時にも今回とまったく同様に「？？？」と思ったものでした。『エネミー〇〇』の場合には、アクション部分が多かったために、「〜ムービー」よりも〝？？？〟な部分が多かった気はします。今回はピアノ演奏も聞かずに済んだし……。

でも今回（＝シェンムー）は、上映終了後、多くの来場者が私と同じようにボ〜ゼンとしている状態の時に、ステージ上のプロデューサーのあの方が、司会に答える形で明るくおっしゃっていました。

「何とか〝Xbox〟が発売される前には出したいですね」

!?!?!?!?!?!?

その時に気がついていれば、1月末の報道にも、これほど驚くこともなかったでしょう。

これはもう、人災です。

メーカー代表

【セガのソフトに似合う〝ハード〟は……?!】

（タケリン　42歳　業界歴12年超）

企業が……それも株式を東京証券取引所の「第一部」に上場している有力企業（世間的には）が、その基幹ビジネス（この場合、業務用／家庭用アミューズメントビジネス）の片方――それもより世間に知られている部門を、事実上放棄・閉鎖すると発表した瞬間、その企業の株価が3日間連続のストップ高の状態になるという市況。

これを経営者はどのような心境で眺めるのだろう？　また、何を考えながらその報道に接するのだろう？

私のように、株式売買の経験はあるものの、企業経営などを経験したことのないサラリーマンには、まったく窺い知ることのできない心境であろうが、何とも複雑で言いようのないものではないのだろうか？　それとも、もっとビジネス・ライクに割り切ってとらえているのだろうか？

【セガ DC製造中止を決定】という今回の報道を見聞きした時、私も、私の周囲の人々も、その報道および関連報道や続報などによって大混乱している最中、私の頭の中にあったのは以上のようなものであった。

その後、いくぶん落ち着きを取り戻しつつある同社の方針発表の続報／情報を入手するに従って、「なぜ、この時期にこの〝大方針変更〟を発表したのだろう？」という思いで頭が一杯になってしまった。

というのは今さら言うまでもなく、DCの……というよりも「DC陣営の代表的ソフト」だと誰もが認める『サクラ大戦』シリーズや『シェンムー』などの超有力タイトルが、本当に「これから発売される」というこの時期。〝陣営崩壊〟を告げるほどにインパクトのある最重要情報を発表するということは、このタイミングを逃しての情報公開では、すべて（この場合は、一部上場企業である株式会社セガ）が無に帰してしまう……それほどに、ピンポイントで重要なタイミングだったのだろう。

CSKグループ全体を含め、セガの周囲がどのように変動しているのか、外部からは窺い知れない。しかしいずれにしても〝大変な状態〟であることは確実だろう。

＊　＊　＊

話は変わるが、恐らく多くのセガファンや一般のゲームユーザーの方々は、今回のセガの「大方針変更」を〝裏切り〟と捉えていることだろう。

完全に終了したわけではないが「2年余りで寿命を迎えるハードが今までになかった」ということよりも、ネットワーク機能の搭載によって今まで以上に長続きするハードだ（バージョンアップも含めて）という認識があっただろうから、なおさらであるが……。

今回の報道は、テレビゲーム業界――というより、セガとDCのソフト開発・販売などに関するライセンス契約を締結している、いわゆる「サードパーティ」のほとんどにとっても〝寝耳に水〟だったようだ。それはそれで、ユーザーの方々とは種類を異にする困惑であり、（企業の）死活問題に関わる〝裏切り〟と映ったのではないだろうか？



DC登場時の陣営構築期には、DCの開発環境およびそのビジネススキーム（事業計画）などが、極めて優良なことを強調することで、ライセンシー（サードパーティ）を募っていた。

その一方で、一言の通告もなくバッサリと切り捨てる。

これはもう、プラットホーム・ホルダーとしての責任も何もない、裏切り行為と言われても仕方のないことではないだろうか？

同社が家庭用テレビゲーム市場において、まともに任天堂と覇を

競うようになったメガドライブ時代（80年代後半）以降、CD-ROM時代の幕開けとも言えた'95年の一時期（セガサターンの初期）を除いて、セガが家庭用テレビゲーム市場の覇権を握るということはなかった。しかし確実に市場を切り開き、時代を築き上げてきたことは疑いようのないところでもある。技術的にテレビゲーム業界を確実にリードしてきたことは（早すぎる＝市場を見ていないという意見も多いことは確かだが）、間違いない。



家庭用テレビゲームを【おもちゃの延長】、または【デジタルエンターテインメント】と捉えている2つの陣営とは別に、市場やユーザーの声（ニーズ）とは別の次元（?）で、技術的な面でも業界を牽引してきたセガ。

【DC／ハードの製造は中止するが、関連事業は続行する】という良くわからない理論を繰り返すセガ。

思えば'98年の年末、DCは、自社内と業界関係者以外のフィールド"だけ"（＝ターゲット以外のフィールド）で受けたCFを引っさげて登場した。

「市場投入機に半導体の生産が整わないために、大切なスタートダッシュをかけられなかったことが痛手だった」などと誤報を受けながら登場したDC（当時半導体の生産が順調だったら、DCの終焉がさらに早まったであろうことは……）。

強大なカリスマ性を持った総指揮官のもと、何人かのキーマンが現れては消え、消えては別のキーマンが登場し、いくつかのタイトルとともに話題を提供した。『バーチャファイター3』『ソニックアドベンチャー』『D2』『シェンムー』、そして……。

これらの開発プロデューサー、また、それぞれの手によるタイトルが、マルチプラットホーム戦略の名のもとに他機種のハードに展開されていくことになるのだ。

しかし、それが市場に受け入れられるかどうかは、まったく未知数……というよりも"疑問"と言ったほうが正論なのでは？ セガのソフトは、セガのハードで起動してこそ似合う――マッチしているというものなのではないだろうか⁉

『サクラ大戦』も『バーチャファイター』も、みんなPSに進もうとしている。分社化した開発会社は独立採算のために、より儲かるハードにソフトの供給を図ることだろう。

DCは誰が看取るのか？

セガの進む道は変わらず、厳しい。

両者を俯瞰して…

今回の突然のセガの発表には、まったく違う業界にいる方も含めて、多くの人々が驚いたことでしょう。

1月24日に一部の報道機関によって公表されたDC製造中止の決定。しかしながら本当の驚きは、それから一週間後に行われたセガの正式発表の内容だったのではないでしょうか？

多くの方々は「?」と思われるでしょうが、最初のすっぱ抜きの後、同社はHPなどでそれらの報道に対し、目くじらを立てるほどではありませんでしたが、"やんわりと否定"をしていたのです。

しかし一週間後の正式発表の内容は、すっぱ抜かれた内容とほぼ同じものでした。

それにしても『バーチャファイター4』をPS2で正式に発表していながら、DC版の公表を行わないというのはいったいどういう姿勢なのでしょう?

ユーザーの方でなくても、その将来に希望を感じられない発表は、まったくヒドイ話と言わざるを得ません。

（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

滅びの姿は、なぜかくも美しいのか……

殲滅！ セガ人 架空 対談

ああ、あの夕日が沈んでしまえば、我々は光のない闇に怯えなければならないのか……。今回の撤退劇を受け、誰よりもセガを愛していた「セガ人」たちは何を思ったか。彼らの魂の咆哮を聞け！　フォーエバードリィィィム!!

【人物紹介】

Aさん(18)：SSとDCを所持。「ネットゲーは最高だよ！」と『PSO』を友人に勧めてまわるが、本当は何よりも『サクラ大戦3』が楽しみで仕方ない後期型セガ人。『ヘッドオン』と『ハングオン』の区別がつかない。

Bさん(24)：メガドライバー。「セガハードのサードパーティ作品が良い」という、ちょっとヒネた中期型セガ人。今は家庭用やアーケードよりも、パソコンの洋ゲーのほうがよほど熱いと語っているが、中古屋でのマイナー作品の保護も欠かさない。

Cさん(30)：三十路の大台に乗ってしまったSG-1000ユーザー。最近はもうゲームをやらなくなったと言いつつも、『トランキライザーガン』やりたさに、DC版『ダイナマイト刑事2』を購入してしまう初期型セガ人。

落日の時、セガ人たちは……

編集部（以下、編）：さて、セガが家庭用ハードから完全撤退するということで、皆さんの心境などを伺いたいのですが（※1）。

Aさん（以下、A）：いやぁ、超残念ですよ。ボクはかなりDCを応援していたのに……。

Bさん（以下、B）：残念です。それ以外の言葉が見つかりません。

Cさん（以下、C）：抗わず、ただこの現実を受け入れるしかないか……という心境です。

編：今日のような事態を招いた原因は、何だと思いますか？

A：そうですねぇ、マーケットに対するビジョンが明確でなかったのが問題ですね。

B：ケッ、『エイリアンシンドローム』と『エイリアンストーム』の区別もつかない奴が（※2）、いったいどこで知恵をつけてきやがったんだ。

A：これですよ！（Bさんを指差しつつ）こういうどうしようもないゲームオタクが、セガの最大のガンなんですよ！（※3）

B：ぁあ？　恥ずかしげもなく『K

（※1）さらっと言ってるが、よくよく考えれば「惨めな敗者どもへのインタビュー」という、インタビュアーの人間性が窺い知れる最悪な企画である。

（※2）『エイリアンシンドローム』（'87）はトップビューのアクションシューティングで、マークⅢに移植されている。『エイリアンストーム』（'90）はサイドビューのアクションで、メガドラに移植されている。ついでにマシンガン筐体の『エイリアン3』なんかともしっかり区別をつけておこう。

（※3）そう言われるとそうかもしれない。

（※4）感動する内容なのかもしれないが、あまり感動感動と強調されると逆に安臭いものだというイメージが広まるので注意が必要。つーか、やるのは勝手だが勧めてくる奴はウザいものだ。

（※5）もっともらしく聞こえるが、本質的なところは何も突いていない空虚な理屈。失敗したものに対して「駄目でしたね」なんて、子供でも言えるぞ。

（※6）それが最大の持ち味でもあるのだが……。

（※7）本当にちゃんとゲーム業界をアナライズ（分析）しているアナ

anon』で泣いた」とか触れ回ってる君のほうが、よっぽどDCのネガティブイメージを強めてると思うけどな（※4）。

編：あ、あの、いきなりそんな喧嘩しないでください。

A：話を戻しましょう。とにかく、ユーザーの嗜好の変化にセガはついて行けなかったのでしょう（※5）。ソフトラインナップの偏りを見れば、それは明らかなことです（※6）。

B：撤退した途端、アナリスト気取りでDCを論評するわけか（※7）。お前みたいな奴がDCを駄目にしたんだよ。

A：Bさんこそ、前回（Vol.34参照）は散々セガをけなしていたじゃないですか。どういう心境の変化ですか？

B：俺はただ、わかったような口をきく奴が嫌いなだけだ（※8）。

編：（これだからこの人たちは……）えーと、Cさんは昔からセガを見てきているわけですが、どこに原因があったと思いますか？

C：そうですねぇ……。負けを負けと認めないしぶとさ（※9）が、原因といえば原因でしょうか。今にして思えば、ファミコンに負けた時から運命は決まっていたんですが、最後まで運命に逆らおうとしたのがセガの不幸ですね。

B：その反抗的なところが良かったんだけどな……。

C：まあ、とりあえず分割されて買収なんてことにならなくてよかったな、というのが正直な気持ちです（※10）。

編：セガはこれからどうなると思いますか？

A：もちろん、マルチプラットフォーム戦略で、最強のソフトメーカーとして生まれ変わるに決まってるじゃないですか。他のソフトメーカーにとって、最大の脅威になりますよ。

B：さっきまでは批判的なことを言ってたくせに、今度はお題目をそのまま信じるのか。これからがむしろ大変なんだろうが。今まではハードメーカーという「唯一無二の存在」だったのが、これからは他のソフトメーカーと同列になって戦うんだぞ（※11）。

A：セガのソフトが負けるわけないじゃないですか！

B：お前、さっきDCのソフトラインナップが偏ってたと自分で言っただろうが（※12）！　セガは確かに開発力のある会社だけど、その持ち駒は思ってるほど多くないってこった（※13）。ナムコみたいな優秀な会社でさえ伸び悩んでるんだからな。甘くない。

A：ナムコなんかと一緒にしないでくださいよ。セガは違います。

B：何が違うんだ？　冷静に考えろ。何も違わないんだ。セガはもう特別な存在じゃない（※14）。

セガ人に未来はあるか？

編：セガ人である皆さんは、これからどうするんですか？

A：ボクは早速PS2を買ってきました。『VF4』がどう移植されるのか、すごく楽しみです。

B：『サクラ大戦』の新作が出るからだろ。

A：そんな挑発にはもう乗りませんよ。GBAもばっちり予約しましたし、これからも変わることなくセガゲー三昧ですよ。DCはなくなってもセガは不滅です！

B：どうやら本気で宗旨替えしたらしいな。

A：DC本体さえ買ってなかった人に、どうこう言われる筋合いはありませんよ。

リストって、どのくらいいるんだろうか。あなたの周りにも「適当ブッこいてんじゃねえぞコラァ！」って人がいませんか。

（※8）みんな仲良く。

（※9）そういえば昔、メガドライブは黒いゴキブリなどと呼ばれていたような気がする。

（※10）ATARIのことか！　ATARIのことかァーーッ!!

（※11）今後プレイステーション専門誌で、どの程度セガを記事にするのかが気になる。

（※12）悪いことをして見つかった時、その場では適当に「自分の愚かさに気付きました」とか言って反省したフリをするが、その3秒後には自分で言ったこともすっかり忘れて、また悪いことをするものである。人間って便利。

（※13）10万本売れる良作は多いが、50万本以上売れたためしがないのが最近のセガの悲しさである。DCの普及台数の低さを割り引いたとしても、ちょっとね。みんな、目を閉じて正直に答えよう。「シェンムー」がPS2で出たら買うか？

（※14）かなり重い事実。セガはもう特別じゃない。

（※15）「保護」という言いまわしが、もうだいぶアレである。

B：俺は秋頃にDCを買って、今はずっとソフトを集めてるよ。早めに保護しないと（※15）、取り返しのつかないことになるからね。
編：それはどういうことですか？
B：メガドラやSSの時の教訓だよ。出回りの少ないソフトは、本当にすぐなくなるからね（※16）。名作は手厚く保護しておかないと。
A：まるでハイエナですね。
B：なんだと！　お前みたいな奴らが無視したソフトを俺は救ってるんだぞ!!　だいたいよぉ、エロゲーやギャルゲーの移植版が10万本近く出るってのに、『リボルト』なんか400……。
編：わー！　数字を出すのはやめてください。
B：「ドリマガ」に載ってた数字だからいいじゃねえか（※17）！　とにかくDCユーザーは、どいつもこいつも目ん玉が腐ってるとしか思えねえぜ。ふざけてやがる。
A：どうでもいいじゃないですか、そんなドマイナーソフト。
B：どうでもいいだと!?　言ったな！お前、今ハッキリ言いやがったな!!
C：まあまあB君、今回のことで心中穏やかでないのはわかるが、少し落ち着きなさい。
編：あっ、Cさん。ようやく自分から喋りましたね。
C：B君の言わんとすることも、なんとなく分かるよ。定番ものや続編以外、まるで見向きもされないという現状に怒ってるんだね？
B：そうです。
C：確かに我々セガユーザーは、マイナーな作品でも面白さの本質を理解し、救い上げることを美徳としてきた（※18）。だからこそセガハードに挑戦する開発者がいたのも事実だ。でもな、B君、それは昔の話なんだよ。今の人たちにそれを求めるのは無理だ。
B：でも！　それでもDCには可能性があった！　飼い慣らされたメジャーに強烈な一撃を浴びせる可能性が!!（※19）
C：B君、それはアナーキストの幻想なんだ。反抗するだけじゃ、人も企業も生きていけない（※20）。大人にならなければ。
編：なんかシリアスな話になってるような……。それにしても、前回あれだけセガを公然と批判していたBさんとは思えないですね。
A：要するに、頭の古いBさんには、もう未来がないということなんですよね？
B：……表に出ろ。
編：どうか警察沙汰だけはやめてください（※21）。
A：ボクにはBさんの態度の変化がよく分かりませんね。別にセガがなくなるわけじゃないんだから、そんなに取り乱すことないじゃないですか。
B：お前に何が分かる！　'83年から今日までの長きに渡って、影に生き、影に死んでいったセガハードたち、そしてそんなセガハードのために産み落とされた名もなきマイナーソフトたちの想いが、お前に分かるって言うのか！（※22）
編：今日のBさんはかなりヤバいですね。もうこの辺でやめておきましょう。最後に何か一言あったら、どうぞ。
A：PS2でもたくさんソフトを出してください。
B：俺は一人でも戦うぞ……。
C：羽田に向かって敬礼。
編：帰りに飲み屋で暴れたりしないでくださいね。

聞き手・構成／RD

RD（あーるでぃー）：ゲームに対する感覚が若干ゆがんでいるゲームばか。セガといえばメガドラの『クライング 亜生命戦争』が好きなのだが、これがGBAに移植される……なんてことはないんだろうか。ないだろうな。面白いのに。

（※16）『レイディアントシルバーガン』などに高値をつけて売る腐れショップを誰か何とかしろ。
（※17）3月16日号の「ドリームキャストソフト パーフェクトカタログ」には、すべてのソフトの推定販売本数が載っていた。読めば読むほど背筋が寒くなる貴重な資料である。
（※18）そもそもメガドライブ以前のセガハードはメディアでの露出も低く、自分の目と勘だけでソフトを選ばざるえなかった。そんな状況だったために、面白いソフトを発掘、紹介する人は尊敬されたものである。マイナーな良作の発掘に積極的かどうかで、本当のセガ人と偽者の区別がつく！（偽者って何？）
（※19）可能性、か……。
（※20）ATARIのことか！　ATARIのことかァーーッ!!
（※21）よく新聞には「些細なことから口論となり……」なんて事件が載るけど、その「些細なこと」がコレだったら両親が泣くぞ。
（※22）何の因縁か、セガ最初のハード「SG－1000」は、ファミコンと同じ'83年7月に発売されている。あれからもう何年経ったのだろう……。

「ドリームキャスト生産中止」に対する読者の声!!

前号(Vol.37)の発売日直前に発表されたこのニュース。特別募集したわけでもないのに、読者の意見がたくさん届きました。ゲーム批評HPに投稿された分と合わせて、読者の叫びを聞いてください!!

■70億かけたことしかセールスポイントのないゲームを作った会社なのに、他のハードでゲーム出したところで売れるのか？
(メール投稿 匿名希望)

■850億円はDCを2万9800円で買った俺たちに返してね。
(宮崎県 なぞぷよ同梱版)

■ここは素直に、セガの過去の名作がPS1&2でリメイク(移植ではなく)されることに期待します。
(長野県 とーあ・かまた)

■秋元康ぃ〜〜!! てめーの子供よりDCの責任とれ〜!
(福岡県 迎貴久)

■セガが潰れてしまうよりはいいかと思ってみたり……。でも、なんかむかつくー!
(メール投稿 リュウの嫁)

■セガ信者さんの意見が聞きたいです。それにしても『バーチャ』や『サクラ』をPS2で出すって発表したのは早すぎ。きっと怒ってるでしょうね。
(東京都 喜一)

■『バーチャファイター4』はPS2でって、最後までセガはユーザーをこけにしやがったな。
(メール投稿 匿名希望)

■『サクラ大戦3』で勝負だ!!!セガーーーー。
(メール投稿 匿名希望)

■『バーチャ』の操作系とデュアルショックのボタン配置の相性はどうか？というところもあるが、大歓迎です。
(愛媛県 ぷらむりーふ)

■できれば、携帯ゲーム機1機、家庭用ゲーム機1機に絞ってソフトを投入することにしてくれれば嬉しい(助かる)。
(メール投稿 匿名希望)

■いつだか「ゲーム批評」で『無冠の帝王』と評されていましたが、今回のことでついに念願のタイトルを手にすることでしょう。
(メール投稿 はねはね)

■SCEにはソフトを供給して欲しくありません。ソニーはゲームへの信念が感じられないからです。
(メール投稿 メガチャッピー)

■おいらはセガファンだけど、セガに不満がないワケではなかったので、すべてを再出発の際に見直してみて欲しいと思います。
(メール投稿 店内を物色)

■セガには、ライセンス契約がなくても、DCソフトの製作・販売ができるように容認して欲しい。他機種では、作りたいものが作れない人たちや、絶対に大手が作れないソフトを楽しみたい人たちのハケ口にして欲しい。
(メール投稿 Yukio Oshima)

■セガ、もうハード作んないだろうなー。……さみしいです。PS2に流れちゃうのも嫌だし、パソコン買おっかなー。
(京都府 連打馬鹿)

■アイドル歌手じゃないけど「引退宣言」できただけ、いいような気がします。
(茨城県 Buffin)

■『センチ2』や『デス様2』の発売が決定した時点で運命付けられていたように思う。
(茨城県 超議長)

■ともあれ個人的には、ロードの少ない『つくろう』シリーズができればそれでいいが。
(大阪府 やま〜)

■なんだかんだいってDCがネットの敷居をかなり低くしたという功績は無視できない。
(東京都 御心ボンバー)

■「セガのゲームってスゲエ」って思わすだけなら、PS2参入第1弾は、『学級王ヤマザキ』でも良さそうなもんだけどね。
(静岡県 鈴木)

緊急特集 総括

そして最後の戦いが……

『ファンタシースターオンライン』の評判が、衰えを見せない。○○○時間プレイしたという話を本当に良く聞く。3月末日には『サクラ大戦3』が発売された。同じく3月末、DC撤退のニュースと共に各メディアで取り上げられた問題作『セガガガ』(セガの経営者兼開発者となり、セガを世界一のゲーム会社にするゲーム)が発売された。

DCの生産中止が決まってからも、セガがセガらしいソフトをリリースしている。まだ……まだ最後の一撃が残っている。

一方、GBAと同時発売された『チューチューロケット』。果たしてセガのゲームは、セガハードユーザー以外にどう受け入れられるのか。

現在開発中のソフトは必ずリリースしていくとセガは言っている。しかしそれがどの程度実現できるかは、もう期待できない。本当の最後はいつになるのか……。

次号でセガ特集を行う。

その最後を確かめたくて、今回は緊急特集の枠でのみ、DCの話題を取り上げた。今号でのDC特集を期待していた読者には申しわけないが、ぜひ次号のセガ特集をお待ちいただきたい。
(編集部)

DC生産中止について名越稔洋が本誌読者だけに語ります……

名越武芸帖

其の九 今の気持ちとこれからの気持ち

さて。実は今回、違う話題を考えていたんですが、ここ最近のセガを取り巻く状況下で、それにまつわる一連の話題を避けて通るわけにはいかなそうですので、ここで少し、俺の気持ちを語らせていただこうと思います。一応前置きしますが、ここで語ることはもちろんセガグループの一員の立場で語っています。しかし、名越というゲーム屋さん個人としてのスタンスも入っています。かといって、一般メディアで語った以上、いい加減な気持ちで言っているわけでもありません。ただ、あくまでセガオフィシャルのコメントではないので、あしからず。

まずはDCの撤退について。これについてはもう「寂しい」とか「悲しい」とか「もったいない」とか、そんな気持ちはほとんどありません。まったくないといえばウソになりますが、それ以上に感じる気持ちがあります。それは「ごめんなさい」。そして「残念」という気持ちです。だってユーザーの期待に添えなかったわけですから。サービス業としては最も寂しく、そして悔しい限りの事態です。ゲームという玩具の出来事だからと、小さな問題とは思っていません。深刻に捉えています。

テレビゲームにはハードとソフトが必要です。そしてハードを買うユーザーの気持ちは、きっとひとつだと思います。「このマシンを買えばこれから先、いろんな面白いモノがたくさん手に入るんだ」。そう思って手に入れてもらったのに、その気持ちに添えなかった。本当に無念です。

確かにいきなりソフトの供給をすべてやめてしまうわけではなく、年内はソフトの供給も行います。モデムでインターネットもできますから、そういう面では可能な限りのフォローをしていくつもりです。ですがやはり……残念です。

さて、では今後どうなるのかということですが、先日いくつかのラインが発表されたように、他のハードへゲームの配給が行われることになりました。とりあえずPS2とゲームボーイアドバンスですね。マーケットの反応が楽しみです。悪い結果にはならないと思うのですが、セガのソフトが他のハードで出ることによって、現状のゲーム市場における潜在的なユーザー（面白いゲームなら買う人たち）がどのくらいいるか、ある程度……いや結構クッキリと見えてくる気がするからです。

だってセガの切り札の『バーチャファイター』が最新作で、しかも現存の次世代機で最も数が出ているハードから売られるわけですからね。もしこの良質なビッグタイトルが売れない、なんてことになれば、ゲームを楽しんでくれるユーザー自体が本当に少なくなったことの証明になってしまうはずですから。希望としては目一杯売れて「ゲーム産業まだまだイケる！」というアピールになって欲しいです。これを皮切りに、いろんなハードでいろんなセガのゲームが発売されれば、たとえば、「セガのハードでやりたいゲームがあるんだけど、そのためにわざわざハードを買うのもなぁ……」なんて思っていた人に遊んでもらえるチャンスが増えるなど、ユーザーにとっての楽しみも多くなります。

でも、新ハード向けにソフトの開発をスタートさせることは、希望ばかりでもありません。新しいハードでゲームを開発するためには、機材の導入・人材の確保・ノウハウの研究調査など、様々な先行投資も必要となります。しかしハードが違えば、それらもいちいち考え直しです。ドえらい大変なんですよ。でも他のソフトメーカーの方々は、皆それらをこなしているわけだから、現時点では俺の単なる愚痴にしかならないんですけどね……。でも考えてみただけで大変。がんばります。

そうだ。良い機会だから言いたいのですが、最近、「アミューズメントヴィジョンは業務用

がメインで家庭用の開発はしないから、今回のセガの発表も関係がないよね？」というような質問を良く受けるんですが、答えはNOです。そんなことはありません。俺の考えているアミューズメントとはアミューズメントマシンではなく〝楽しい商品〟という意味です。ですからすべてのプラットフォームが開発対象になります。「アミューズメントマシンヴィジョン」ではありませんので、お間違えのないように。

もし家庭用ゲームの開発を手がけることになれば、これまで挙げた問題をキチンと解決しつつ、ハードを理解してから面白いゲームを作れるよう努力していきます。ゲーム自体の映像表現が2Dから3Dへ、そして同じ3Dでもより多くの処理が可能なハードへと開発対象が移行していき、ハードの特徴（CPUやいろんな機能）を引きだしながらゲームの開発を行っていく。そういったことは、業務用の時に何回も経験しています。そういう意味では初体験ではないんですけどね。

さてそういえば、最近、業務用のほうはどうなんでしょうか？ て言うか皆さんゲーセン行ってますか？ 俺はブッちゃけて言うと、行く回数が減りました。理由はどういう商品が置いてあるか、だいたい読めてしまうから。そして実際に行っても読み通りだから。つまり、意外性や驚きの魅力に乏しい。そして〇〇らない（みずから認めるのが悔しいので伏せ字です）。いつからこうなっちゃったんだろう。ひとつひとつのゲームをじっくり遊ぶと、けっこう面白いのもあるんだけどなぁ……。それだけじゃダメってことですね。やっぱりゲーセンにしかない驚きや興奮が欲しい。

インベーダーゲームから始まったゲームセンターの商売は、マーケットが落ち込みかけた時に時代に応じて、体感ゲーム、通信ゲーム、対戦ゲーム、プリクラ・UFO系プライズ、カード・メダル系ゲームなどの、市場を引き上げ、持ち上げる起爆剤となる商品が存在しました。

ですが最近は『ダービーオーナーズクラブ』以降、それにあたる商品がなかなか出てきません。特にビデオゲームに限定すれば、『スト2』『バーチャ』シリーズ以降、そういった商品が出ていない気がします。もちろん秀作・佳作といえる商品はたくさんありますが、目から鱗が落ちるような思いは誰もしていないはずです。ちょっと厳しすぎる意見かなぁ？

ちなみに、セガ内でもこの手の話はしょっちゅう出てきます。しかし、決め手になるアイデアはなかなか出てきません。だから、やっぱり厳しい意見だと思います。

こうやって言い切ると、あまりにも知恵が浅く、仕事を放棄してそうな感じにとられかねないので言い訳をさせてもらうと、アイデア的にイケててもコストやサイズなんかとの釣り合いが取れないモノや、技術的にまだハードルが高かったりするのでアイデアは出ても採用しづらいモノが多いってこともあります。商品を送りだすためには、プレイヤー以外にオペレーターのことも考えなくちゃならないですからね。本当に難しいです。俺自身もいつも悩んでいます。でもこんな時こそ、まずはマインドからですよ。

以前にこの連載でも言いましたが、もっと貪欲に、そして時として謙虚に状況を分析しつつ、チカラの限り、新しくて面白いモノを提案する姿勢を出さないと。ゲーム業界、今ちょっとそういう元気がなさすぎです。

青臭いことを言うようで恥ずかしいのですが、面白いモノを作ることを目指し、それを実現して喜ばれることを生業と成せる商売、これは幸せなことです。人によっては「大きなお世話」と言うかもしれませんが、俺は10数年業界で仕事をしてきて、いろんな思いをしましたが、〝人に喜ばれることを目指す商売〟につけたことを幸せに思わなかったことは一度もありませんし、誇りにしています。だから続けられるんですけどね。でもこの気持ちは、業界に入った瞬間は誰もが必ず感じた気持ちだと思います。「面白いモノを作るんだ」というシンプルでたくましい気持ちを。

今これを読んでいる業界の方で、気持ちがくじけそうな人がいたら、もう一度思い出して下さい。人を楽しませる商売をする人は、やっぱり気持ちが大事ですよ。俺は自分の苦しみも喜びもすべて、最後はプレーヤーの喜びに変わるように考える今の仕事が、本当に好きです。

何か今回は変な調子になっちゃいましたね。なんだかんだ言ってDC撤退が心の底では効いちゃってるのかなぁ？ 次からはいつもの調子でお話しします。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。



セガ・任天堂・SCEと3大ハードメーカーを描き終えたところで連載も終わるかと思ったんですが
まだ続くようです
もしかしていよいよはやのんの好きなトミー工業の出番かい？
ぴっちょん!!
今回はねぇ…
ケムコ？
誰がコトブキシステムの話をしとるか!!
マジ？
というわけで記念すべきソフトメーカー編第一回目は
遊びをクリエイトする
今考えた
よいしょ
ナムコー!!
ゲーれき 2001
GE-REKI 2001
ヨイ ヨイ
ド ド
ドドン
はやのん
1955 有限会社中村製作所設立 横浜の百貨店の屋上に2台の木馬を設置したのが始まりだった
創業者は現社長中村雅哉 資本金はたった30万円だったという
ぽっくりこ ぽっくりこ
1959 株式会社中村製作所に組織変更
ちゃくちゃくとね
1963 東京・日本橋三越本店の屋上に『ロードウェイライド』を設置 三越各店に展開していく
初期にはこんな木馬も作ってたらしいぜー
ヤフーオークションに出品されていてビックリ
ファンなら買い？
ドラえもんのタイムマシン（1981）
1972 社名変更に先だって「NAMCO」ブランドを始める
名前の由来は「Nakamura Manufacturing Co., Ltd.」を略したという説が有力だぜ――！
namco
7650
社名が「マサヤ」とかじゃなくてよかったな
それはメサイヤでしょ
1977 株式会社ナムコに社名変更 資本金はなんと2億4800万円に
そんなに売れたか木馬が
すごーい
ぽっくり ぽっくり
1978 オリジナル業務用ビデオゲーム機『ジービー』を発売
GB？
ブロック崩しみたいなゲームが入っていたらしいよ
1979 業務用ビデオゲーム『ギャラクシアン』発表
ああ、タイトーの『スペースインベーダー』のパク
いいゲームだったよねー


1980
この年はあの『パックマン』が生まれた記念すべき年だったが
『第1回全日本マイクロマウス大会』が開催された年でもある（当時は科学技術振興財団が主催）
マウス型ロボットが迷路の中心のゴールまで自力でたどりつく早さを競う競技だよ！
この大会はナムコの関連団体「ニューテクノロジー振興財団」が主催しているぜ～～
マッピーもあるぜ～
ニャームコ
1982
業務用ドライブゲーム『ポールポジション』発表
こんなに昔から車ゲーを!!
1983
『ゼビウス』発表
「ソルバルウ」とか「バキュラ」とかいう超特殊な単語が十何年たっても頭から離れないのが不思議
ナムコの情報誌「NG」創刊
今やプレミアもの！ナムコマニアの聖書!!
うおぉ
欲しーけど手が出ないよう
拝。
1983年に任天堂から発売されたファミリーコンピュータ
1984
ナムコのファミコン参入第一弾は業務用で大ヒットした『ギャラクシアン』
家族みんなで遊んだ思い出のソフトです
ピューピューン
うちの購入第一号ソフトだったよー
ええ話じゃー
ところでミル犬は「ナムコット」を覚えているかな？
おーー　そういえばあったね～～
namcot
MSXと家庭用はナムコットブランドだったんだけど
PSになってからは家庭用と業務用の境がなくなったということでナムコブランドに統一されたんだって
最近見ないなーと思ってたらそういうことだったのかあ
なるほどー
子供の頃　正式な社名が「ナムコット」でそれを略して「ナムコ」だと思ってたのは私だけ？
1985
大田区矢口に新社屋を竣工
おー
ここにマキヤさんが…
1986
レストランチェーン「イタリアントマト」を取得
外食産業までやってるゲームメーカー!!
「リッジレーサー2」の初級コースのわきにあるんだよね――
イタトマ
この年は『プロ野球ファミリースタジアム』が発売された
これ以降毎年発売されるようになって野球ゲームの定番になったんだよね
ナムコスタ～～ズ!!
1987
『ファイナルラップ』発表
業界初通信機能搭載!!


伝説の玩具『ワギャナイザー』発売
録音した音を大音量でさけぶ
つげさんの「つ」は「つるつる」の「つ」!!
1988
東証二部上場
企業〜って感じね〜
現在は一部です
つげさんの「げ」は「げんげん」の「げ」!!
企業案内
1989
リアルタイム3DCGシステム「システム21」を搭載した『ウイニングラン』を発表
この年にはマツダと『ユーノス・ロードスター・ドライビング・シミュレータ』の開発をしたり
翌年には三菱とも交通安全教育用シミュレータの開発をするし
ぐるぐる
1990
「国際花と緑の博覧会」には『ギャラクシアン3』と『ドルアーガの塔』を出展した
ナムコさんったら研究熱心〜〜
GALAXIAN
5月 突然の社長交代
業界団体などの外部活動が多いため社内業務との分担が必要になりました
という理由で真鍋正専務が社長に昇格
中村氏は会長に
自社ソフトの輸出問題や年間生産本数制限についてむちゃくちゃもめていた任天堂ともいちおう和解
『対戦型ファミスタ』でゲームボーイ参入を発表した
やっぱナムコがいてくれないとね
1992
東京・二子玉川に「ナムコ・ワンダーエッグ」開園
ここに男ふたりで行ってしまった寒い方なんかいます…
たまご帝国ーーー!!
WonderEggs
フタコマダム〜♪
中村会長ははやばやと社長に復職
はやっ……
ナゼ…
1993
リアルタイム3Dシステム「システム22」搭載の『リッジレーサー』発表
すっごく走りこんだよーー
かーっ
バーキャで疲れたときシートで寝てただろ
1994
SCEと共同開発した3Dシステム基板「システム11」を使用したポリゴン格闘ゲーム『鉄拳』発表
ごう
まさに格ゲーブームのまっ最中!!
鉄拳
左手 右手 右足 左足
独特の入力方法…
1996
池袋に「ナムコ・ナンジャタウン」オープン
NAMJATOWN
都心のビルの中とは思えないボリュームのテーマパークだよー
よしやるか!
ナンジャウェディングってやってみたーい
1997
なんとあの日活を子会社に…
30億円ドンー
買ったああああ
中村社長はどうやらえらい映画好きのようですね
1999
パックマンが自分史の作成を手伝ってくれるソフトを発売
『自分傳説』
こんなん出てたのね…
自分
WINDOWS
『マインドシーカー』に迫るくらいの謎ソフトかも
超能力開発ゲーね
この年業務用で発表した『ミスタードリラー』
ミスタードリラー
Mr.DRILLER
パックマンに続くナムコの代表的キャラクターに
『マイティボンジャック』の生みの親でもあるプロデューサー
吉沢さん



はやのん：主婦ゲーマー。琉球大学物理学科卒の理系漫画家。「ファミ通PS2」「子供の科学」でもマンガ連載中。(http:/www.super-zau.ne.jp/hayanon/)

ゲームの真髄



テレビゲームとほぼ同時に生み出されたスポーツゲーム。日本では『テニスゲーム』と呼ばれた『PONG』は、ダイヤルで操作するラケットでボール（に見えるドット）を打ち返すだけでも当時は〝ゲーム〟として成立していたものだ。そして、ハードとともにスポーツゲームも進化していく、より実際のスポーツに近づこうと……。

それは決して間違いではないのだろう。だが、スポーツゲームの眼前には常に実際のスポーツの壁がある。プレイヤーにごまかしがきかないという現実もある。見たことがあるから、やっ

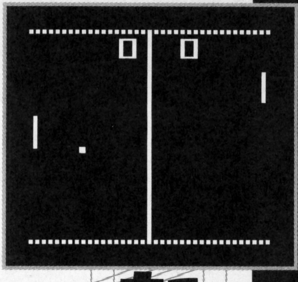
第二特集

検証！スポーツ



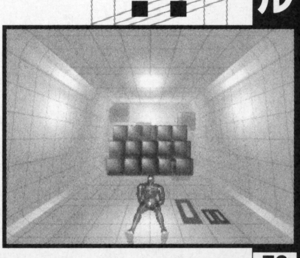
コントローラでボールを蹴ることも
打つこともできやしない。
だが、画面(ここ)にはスポーツがある。

たことがあるから面白いのだし、あまりにもリアリティが欠落したスポーツゲームはその競技を題材にしている意味はない。〝リアル〟という前提条件と〝ゲームとしての楽しさ〟、このスポーツゲームが共有する要素の微妙なバランスは、何を持って〝面白さ〟を表現しているのか？　それこそがスポーツゲームの最大の謎なのだ。本特集ではその謎解きを目指してみよう。それは、無謀な挑戦なのかも知れないのだが……。



なぜかいつでもスポーツゲーム!!

ゲームをゲーム化する特殊なジャンル、それがスポーツゲーム。その変遷を知ると、コンスタントに発売され続ける理由が見えてこないか!?



コミュニケーションツールとしての役割

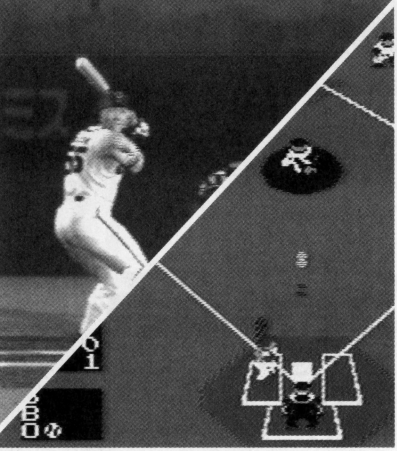
　アタリの『ポン』をはじめとしてTVゲーム草創期から現在に至るまでの約25年間、スポーツゲームはゲームの定番ジャンルといえるほど多くのタイトルを世に送り出してきた。スポーツゲームが飽きられず延々と繁栄してきた背景にはいったい何があるのだろうか。

　それは現実のスポーツの人気を考えたとき、ゲームとしての舞台設定がもはや誰でも知っている共通理解になるということだ。この間口の広さというか、敷居の低さは圧倒的で、スポーツゲームというジャンルが幅広いユーザー層を獲得してきた要因にほかならない。

　そんな誰もが知ってるスポーツゲームは、対人対戦ものの定番にもなっていく。つまり友達同士がアツくやり合うコミュニケーションツールみたいなものだった。それはスポーツ自体が往々にして対戦を前提にしているものであり、コンピュータ相手に圧勝してもちょっぴり空しかったりもするから、お互いの技術と反射神経を競ってやりあうのがベターな選択だったんだろう。逆に、たとえば『ハイパーオリンピック』（FC）なんかを一人で専用コントローラーを血に染めながら練習しているのも、あまりにストイックすぎてどうかと思うし。

　しかも『ファミスタ』（FC）全盛だった当時はボタンが2つしかなかったから操作は簡単で、「俺の腕前は超高校級だぜ！」とか言いながら、ファミっ子からイイ大人まで大集合しては対戦に燃えまくっていたものだ。さらに4人同時プレーができるようになると、テニスのダブルス勝負なんかはそれはもう抜群にアツかった。歓声と怒号が飛び交う中で、ムカつくほど上手い奴がいたり、失敗をコントローラーのせいにする奴にやっぱりムカついたりで、とにかく盛り上がった。こういった、一人でやるよりみんなで楽しむコミュニケーションツールとしての性格がスポーツゲームには色濃くあったのだ。

　だがスポーツゲームにアクションだけでなく、シミュレーションの要素も登場すると話は多少違ってくる。『Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！』（SS／以下『サカつく』）や『ベストプレープロ野球』（FC／以下『ベスプレ』）はその典型。とくに『ベスプレ』が登場した頃、アクション性皆無というのはまさに衝撃的で、『ファミスタ』で負けまくっていたアクション下手の野球ゲーム好きもとびつく静かなムーブメントだった。『サカつく』になるとプレイヤーはクラブオーナーとなって経営や選手育成にまで着手しはじめる。集



客を気にしたり、「河本鬼茂」をエースストライカーとして勧誘しようと躍起になった。こういったシミュレーション系にもデータ対戦があって、コミュニケーションツールとしての性格がなくなったわけではない。ただ、個人の知識を長期展望で表現するものだから、何人かでワイワイというわけにもいかない。どちらかといえばやはり個人でコツコツ遊ぶものだろう。

こういった、ある種マニア向けともいえる一人で遊ぶスポーツシミュレーションが思いのほか広く一般に普及したことで、スポーツゲームは新たなジャンル開拓に成功した。そしてその一方、コミュニケーションツールとしてのスポーツアクションは、いよいよなんの発展性も見せなくなっていったのだ。

スポーツゲームは、進化しているのか？

シミュレーションへの分岐という進化は、スポーツゲームがアクション一辺倒では閉塞気味だったためともいえる。『劇空間プロ野球』（PS2／以下『劇空間』）と『ファミスタ』を比べたとき、その差はグラフィックくらいでプレイスタンス自体に目新しい進化はない。このへんは案外、発売前でも多くの人に薄々バレていたのでは？

いってみれば『劇空間』は『ファミスタ』当時の『燃えろ!!プロ野球』みたいに目先を変えただけのものだ。まあ、バントでホームランが出なくなったところは進歩しているけど、あれはあれで衝撃的だったしなぁ……。ちなみにサッカーゲームでは『リベログランデ』（PS）のような斬新なアイデアを武器にした革命児も出ているものの、『Jリーグ実況ウイニングイレブン』（PS他）系のようなスタンスが主流だし、ゴルフゲームにいたっては任天堂『ゴルフ』（FC）からたいした進化は見られない。こういった流れは由緒ある継承とも呼べるが、実はただのマンネリともいう。こんな調子じゃ、次世代ハード対応ソフトが聞いて呆れちゃうぜ。

ではなぜスポーツアクションが閉塞気味かというと、モチーフである本物のスポーツが壁として立ちはだかっているからだろう。よりリアルにゲームをつくろうとしても本物には到底かなわない。本物を見ればいいし、本当にスポーツしちゃえばいいんだもの。まあ、これを言ってしまうとミもフタもないが……。

とにかく、スポーツゲームがシューティングやRPGのようなほかのジャンルと決定的に違うところは、モチーフがごくごく身近にあるというところだ。プレイヤーは戦闘機を撃墜したり魔法の呪文を唱えたことはなくても、野球やサッカーを実際に経験している場合が多い。そのためプレイしたときのおもしろさを経験に裏づけられた感覚でとらえてしまうのだ。

この背景がある以上、グラフィックや複雑な操作を駆使し、より〝リアル〟を再現しようとすればするほど、本物のスピーディな爽快感から遠くなるジレンマは否めない。スポーツアクションゲームにとって本物のスポーツはモチーフとしての目標だが、近づきすぎると逆にその大きな差を痛感してしまうアンタッチャブルなものなのだ。スポーツシミュレーションへのシフトという現実を考えても、ある程度簡単に実現できることをゲーム化してみたところで発展は難しいものなのかもしれない。

なんだかノーフューチャーな感じだが、スポーツ自体の人気でスポーツゲーム人気は比較的安定している。ただやはり幅をきかせているのはビッグタイトルの後継であって、この安定マンネリ地獄を打ち破る画期的な作品が出現するのはいつになることやら……。

PROFILE
松田剛
（まつだ・つよし）
'74年生まれ。ギャンブル好きの駆け出しライター。今後見かけることがあったら、どうぞ御贔屓に。野球マニアでもあり、FCが動かなくなった今でも『ベスプレ』は大切に保管しています。

スポーツゲームにひとこと! スポーツを「やっている」感覚はより豊かに、操作はよりシンプルになってほしい。（栃木県　メタスラファイト）

サッカーゲーム開発者必見!!

コントローラはここまで進化する

サッカー好きのそこのアナタ。読んでください、見てください。これさえあれば、今までの操作関連の不満は一挙に解決！ただし、使いこなそうと思うと、指がつるのは明白です。

お姉さまの怒りももっともですが……

もぉ～、コントローラのボタンって、どんだけ増えちゃうのかしら？　N64にしてもドリキャスにしてもプレステにしても、大きなグリップ、十字キー以外にアナログキーの追加、決定・キャンセル関係の基本ボタンが4つ以上、背面にLRボタン。そんなにたくさん、ミーハーなゲーム女のアタシに使いこなせるわけがないじゃない！とにかく、ボタンがたくさんある必要はないはずでしょ？　ほんとは。だってプレイを一時停止して次の一手を考えられるゲームなら、アクションだってシミュレーションだって、ポップアップウインドウを開いてコマンドを選択すればいいじゃない。ボールデッドの時間が長い野球やアメフトはそれでいいはずよねえ。もう、プンプンよ！

……なんてネカマ調にぼやくのも飽きたのでフツーに戻しますが、でも操作する選手や戦術を瞬時に切り替えるサッカーのゲームでは、そんな悠長なことはやってらんない。そこで私が考案したのがコレです、その名もデュアルショック3SP（左ページの図参照）！　ちなみにゲームシステムは『ウイニングイレブン』のような伝統的ボールウォッチャーシステムってことにしときましょうか。もちろん基本操作だけなら今までのデュアルショックでイケるでしょう。しかしサッカーゲームから脱落していた部分をフォローするには、こんな機能があったほうがいいんじゃありませんかね。

まずタイトーの『グレイテストストライカー』でも採用されたヘッドセットマイクは必須。トルシエは声を出さない選手を嫌うようだけど、やっぱり意思表示はうまいことやんないとね。それにモダンサッカーではゾーンというかラインコントロールの意識がすごく重要だから、押し上げる・押し上げないっていうのを、感覚的に操作できるものがほしい。それってボタンじゃ無理だから、ジョグシャトルとかボリュームスライダーみたいなのがいいんじゃないかなあ、と。関連して、ラインブレイク（LB1）ボタンというのも考えてみたんですけど、どうでしょう。最終ラインのマークがズレてDFの操作切り替えに手間取るうちにゴールされる事態を回避するためのもので、このボタンを押すとボール保持者にもっとも近いDFが自動的に猛タックルを仕掛ける、という。フラットラインで守るゾーンディフェンスのための便利ボタンみたいなもんですかね。それから、リベロとボランチを中盤から前に上げてフィニッシュに絡ませるための、瞬時のポジションチェンジボタン（L1とV1）。それにドリブルで気持ちよく相手を抜くためのフェイントスイッチFS1～4。クライフターン、カズさんシザースのほか、ラパイッチのひとり前方ワンツー（DFの背後に蹴り出してもう一度自分で持つ）、ヤナギスルー（打つと見せてスルー）もこのスイッチに割り振るといいかもしれない。FSをONにしたまま十字キーかアナコン十Yでフィーゴドリブル（足下にボールを吸い付かせたまま小さく移動）、みたいな隠し操作があるとなおアツイ。

ボタンがいくつあっても足りゃしない!!

極めつけはマリーシアボタンかなあ。N64の『実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2』では裏技扱いだった「ダイブ」のほか、相手の報復行為を誘う「野次」、背の低い選手でもヘディングに競り勝てる「神の手」、イエローをもらわずに相手を潰す「井原スマイル」、選手が負傷しても試合を止めない「鹿島作戦」、大袈裟に痛がり相手のイエローを訴える

スポーツゲームにひとこと!　リアルで実名って本当に必須条件なのかな？（茨城県　超議長）

「主演男優賞」、相手の壁が揃わないうちにリスタートできる「小笠原ＦＫ」、コーナーアークでのボールキープにサポートを呼べる「アルゼンチンスクランブル」を、Ｍ１～６に割り振り、状況に応じて出せる技が変わるという。天皇杯の借りをスーパーカップで返した清水のサポーターには用なしの機能なんだろうけど（笑）。使用に際しては「試合中マリーシアポイントが貯まったときのみ使用可能」とか、シューティングゲームにおけるボムみたいな扱いのボタンにするテもあるね。やりすぎると〝ゲーム〟くさいサッカーゲームになっちゃうから、使用制限は慎重に考えないと。あとはポーズボタンを従来の３倍くらいにしておけば文句ナシ（根拠ナシ）なんじゃないすか。

あと、ユーロ２０００では得点の大半がセットプレーかクロスボールによるものだったって記事を某サッカークリニック誌で読んだんですよ、というわけで速いクロスとかフリーキックってすっごい重要なわけです。２０００年シーズンの中村俊輔の活躍をみればわかるよね。だからジョグシャトルみたいなインターフェースは、プレイスキックの軌道を調節するのに使ってもいいかもしれない。

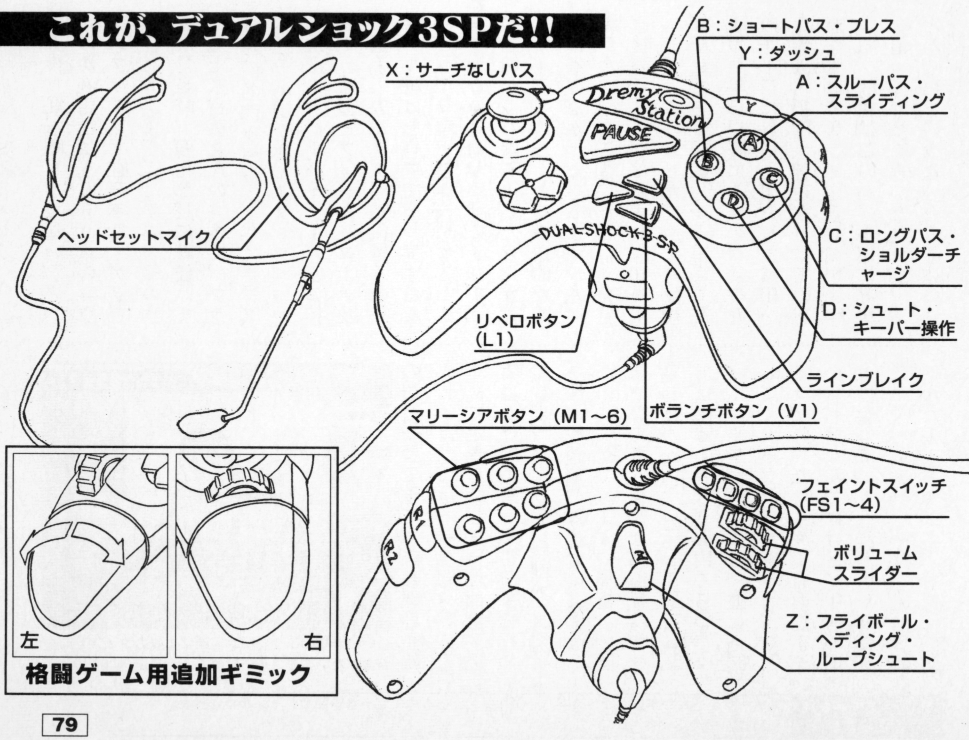
この考えは格闘技のゲームにも応用できるかも。ネジコンみたいにグリップを動かすことで力比べをするとか、タテ方向とヨコ方向にボリュームスライダーを付けることで相手の攻撃を避けるとか。

もし冒頭に述べたような理由で「十字キー＋ＡＢ」のゲームボーイ的な操作体系を採用するならいいけど、そうじゃない場合、どこをめざすんでしょうね。私が今書いていたのは、従来だったらハンドル型とかバズーカ型とか、特別製のコントローラになってしまいがちなものを、通常の機能として現状のコントローラに追加してしまってはどうかってことなんですわ。でもそれやってくと図のようにごちゃごちゃして……いや、意外にそうでもないけど、ボタンが多くなっちゃいますから。ここはＮ64で３Ｄスティックが姿を現わしたとき以上にインパクトのある新しいインターフェースを、遊び心のある技術者の方に具現化していただきたいもんです。

もしゴチャゴチャ感のあるコントローラにするなら、いっそのことバカでかい筐体にＬＥＤなどの発光物を仕込んで、子供向けのアメリカンテイストなおもちゃとして売り出すほうが正解かも。

（ＴＥＸＴ：後藤　勝）

これが、デュアルショック3SPだ!!



ノーリセット地獄！ ヴァンフォーレ甲府の現状にみる『サカつく』のゲーム性

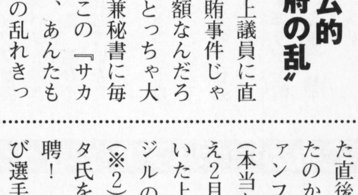
話題の少ないオフシーズンにサッカー関連メディアを賑わせたヴァンフォーレ甲府（以下甲府）の経営危機問題。J2リーグ25連敗でぶっちぎりの最下位＆累積欠損金4億3000万円（見込み）の甲府は「平均観客動員3000人以上、サポーター会員数5000人以上、広告収入5000万円以上」のノルマを達成しなきゃ来年は潰します！　という結論で命びろいしたわけだけど、この存続条件の設定の仕方ってなんだか『サカつく』っぽくないすか？

ゲームよりゲーム的 前代未聞の〝甲府の乱〟

「5000万円は村上議員に直接手渡した」なんて収賄事件じゃさして珍しくもない金額なんだろうけど、貧乏クラブにとっちゃ大金なんですよ！　愛人兼秘書に毎年2億円貢いでいるそこの『サカつく特大号』ユーザー、あんたも同罪！　と、日本国民の乱れきった金銭感覚に怒りをぶつけたところで甲府の話なわけですが、最下位かつ赤字ということは『サカつく』だったら既にゲームオーバー。しかし事実は小説より奇なりで、ここんとこ救済イベント続出です。まず昨年末からサポーター有志が存続を求める署名活動やら募金活動（最終的に約1080万円）やら総決起大会（『サカ特』の架空MF矢沖田翔のモデルとなった羽中田昌氏も参加したらしい）やらを展開して、お役所や一般市民の協力を取りつけました。かと思うとTBS『スーパーサッカー』（※1）で甲府市民から全く愛されていないクラブの不人気が伝えられた直後、恥を晒したくないと思ったのか商店街に1000本の「ヴァンフォーレ甲府のぼり」が立ち（本当なんですってよ！）、そのうえ2月当時、強化部長に就任していた上永吉英文氏のコネで、ブラジルの名門クラブパルメイラス（※2）の副会長ルイス・パニョッタ氏をスーパーバイザーの座に招聘！　監督とフィジカルコーチ及び選手三人をタダ同然（選手のレンタル料はゼロ）でゲットするなどもうやりたい放題（何が？）！

これらの騒動がすべてJリーグの話題づくりなら大したもんなんですが、実はたんなる構造的な問題に過ぎなかったりします。左ページ上の図をご覧ください。発足直後のJリーグはわずかに10チームで戦っていました、つまり新規参入する余裕があったわけです。Jの2年目以降にJリーグ（現在のJ1）に昇格を果たした磐田・C大阪・福岡・神戸などはその恩恵を受けてJ1に定着していきますよね。問題はこのバブル期に昇格を狙って昇格を逃したクラブ、あとからパイの少ないところにのこのことやってきて無謀な戦いを挑んだクラブです。前者はすっかりJ2に定着してしまった仙台、後者はクラブ消滅一歩手前まで行ってしまった甲府がいい例でしょう。

すっかり層の厚くなってしまったJリーグで「J1に昇格して優勝」なんて、そんなに簡単にできるわけがない。だから『サカ特』では年俸1800万円くらいでフィーゴやジダン（※3）並に活躍してくれるロクレインやカジャゼイラといったマイナー有力選手がいるわけなんですけど、甲府の三人に至っては人件費がナシということで『サカ特』やってんじゃないんだよ！」とスポーツ紙に向か



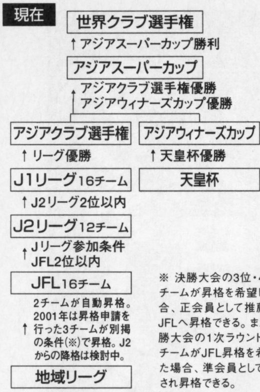
こいつが噂のロクレイン。顔にも能力コメントにも特徴がないのでスルーしがち。

スポーツゲームにひとこと！
スポーツゲームの楽しさは「快感」。「操作感」というものが一番重要なジャンルだと思う。
（福岡県　新飼隼人）

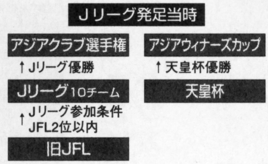
って叫んだユーザーが３０６９人くらいはいたらしいですね。そんなこんなで現実とゲームがごっちゃになるきょうこのごろ、つくづく『サカつく』シリーズは先見性があったものだと思うのですが、当の制作者は涼しい顔です。川越プロデューサーいわく――

「いや、現実に意見しようとか、リードしていこうとか、そんなつもりは全然ないんですよね」

――はあ……。



※ 決勝大会の3位・4位のチームが昇格を希望した場合、正会員として推薦されJFLへ昇格できる。また、決勝大会の1次ラウンド敗退チームがJFL昇格を希望した場合、準会員として推薦され昇格できる。



Jリーグは開幕年に10チームが存在し、その下には企業チームやクラブチームなどアマチュアとJ昇格を目指すプロクラブチームが混在する旧JFLがあった。Jリーグは16チームに増えた時点で二部制（J1＋J2）を施行。現在、全くの新規参入クラブがJ1を目指すには新JFLの下の地域リーグから活動を始めなければならない。新JFLから活動を始めた横浜FCは、フリューゲルス消滅に伴う超法規的措置による例外である。

「イングランドのサポーター（※４）であるとか、カンプ・ノウ（※５）に集うバルサのＳＯＣＩＯ（※６）であるとか、ローマダービー（※７）の熱狂などを……」

――サッカーそのものだけでなく、サッカーを取り巻く雰囲気のようなものまで味わえるゲームを作ろうと思ったわけですね？

「そうですね。こうなったらいいな、という理想は現実のサッカー界の方も持っていらっしゃると思うんです。ただ実現するのが諸事情で遅れているだけで。」

「実は『サカつく』やってたんですけどね」と、Ｊクラブのオーナーが耳打ちしてくれたら最高だと川越氏は語ってます。そのくらい現実のサッカービジネスの構造を抽出できている（たんなる再現ではなく）自信があるのでしょうし、勉強もされているのだと思います。なんでもスマイルビットは、とあるクラブに少額だけど出資していて「そのおかげでお金の流れもよくわかった。想像どおりだったけど、まあ会社はどこも同じですからねえ」なんだそうです。

『サカつく』の真髄は、やりくり上手の楽しさにあり！

限られている資金その他の財産をどう使うか、今年とりあえずやらなければいけないことはなんなのか、喉元を過ぎたあとの中期的な目標は？　掲げられた3つのノルマを成し遂げるには健全な経営と、そのクラブならではの何かが必要。既に甲府はその何かを掴みかけているように思えますが、そんなことは『サカつく』ユーザーのみなさんのほうがよくご存じですよね。

いずれにしろ、甲府の一件に象徴されるように日本のサッカーも大きく変わってしまいました。これまでは「世界に追いつき、追い越せ」で、右肩上がりのその過程を『サカつく』でもひたすら楽しんできたわけですが、ジュビロ磐田のように現実に世界クラブ選手権へ出場するクラブチームがある現在、ゲームの作り込みがちがう方向に行く可能性もないとはいえません。甲府のように経営的難題を解決するため、クラブ人気ＵＰや収入源確保に奔走する部分が増えるのかもしれませんし、Ｊ２に上がるまでの過程や、アジアレベルでの戦いがもっと重要視されるようになるのかもしれません。

『サカ特』で一応の完成を見たこのシリーズ、フォーリットやグラーフ（※８）を集める以外の部分でのパワーアップを期待したいものです。

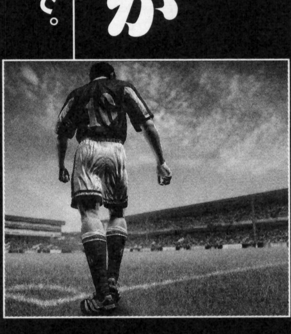
初心者のためのサッカー用語解説

※１……スーパーサッカー：TBS系列で毎週土曜日深夜に放送中のサッカー専門番組。現在の司会？　は徳永英明。
※２……パルメイラス：ブラジル全国選手権制覇の経験を持つ緑色のユニフォームの有名クラブ。メインスポンサーは乳飲料のパルマラット。
※３……フィーゴ：ポルトガルのミッドフィルダー。猫のような身のこなしのドリブルで喝采を浴びる。スペインのレアル・マドリード所属。昨年度の欧州年間最優秀選手／ジダン：フランスのミッドフィルダー。イタリアのユベントス所属、W杯優勝メンバー。欧州年間最優秀選手の受賞経験あり。
※４……イングランドのサポーター：この場合は、暴動専門のフーリガンを除外してもなお残る、熱く応援するイングランド人のファンのことを指している。
※５……カンプ・ノウ：スペインのクラブ、バルセロナのホームスタジアム。
※６……SOCIO：たんなるファンクラブではなく、自らの出資でクラブの財政を支える人たちのこと。
※７……ローマダービー：イタリアのローマを本拠地とするラツィオとローマの対決のこと。
※８……フォーリットやグラーフ：『サカ特』最強の外国人選手たち。それぞれオランダの名選手であるフリットとクライフがモデルらしい。

後藤 勝（ごとう・まさる）：ライター。主にゲーム・映像・サッカーについて書いております。取材記事以外にシナリオの依頼も承ります。性格的に怒りやすいようですので、お取り扱いにご注意くださいませ。FC東京支援中。

サッカーゲーム進化の歴史 『リベログランデ』は新たな扉を開くか

『サッカー』から『ウイニングイレブン』、そして『リベロググランデ』まで。サッカーの浸透に伴い、進歩したサッカーゲームの変遷をたどる。



ここ10年で急激に深まる サッカーゲームの切り口

サッカーゲームは、ここ10年ほどで劇的な進化を遂げた。ゲームは現実をわかりやすい切り口でデフォルメするもの。サッカーが浸透するに伴って、一般的な見方を象徴するように、サッカーゲームも移り変わっていく。

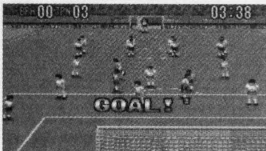
コンシューマゲームにおけるサッカーのスタートは、任天堂の『サッカー』だ。ここでは、一番分かりやすいサッカーの楽しみ方「ボールを蹴る楽しさ」が切り口となっている。いわば、小学生がとにかくボールに向かって走るようなもので、プロの競技としては成立していない。「蹴った、走った、勝った」という単純な中身。この時期には、キャラにサッカーらしきものをさせるゲームも多かった。

状況が変わったのはJリーグが開幕してからだ。TV中継がいきなり始まり、サッカーには「観戦する楽しみ」もあることが浸透した。そこから「Jリーグ」という冠のついたサッカーゲームが増え始める。これらのゲームの切り口は、見慣れたサッカーを再現する楽しさにあった。ゲーム画面はTV中継を意識したアングルになり、ユーザーは、まるでTVに介入して選手を動かしている感覚になる。また、ただ勝つためだけではなく、実在の選手を操って、TVで見たようなスーパープレイを再現することも重要になった。『ウイニングイレブン』シリーズは、この傾向を突き詰めていったサッカーゲームの好例だろう。

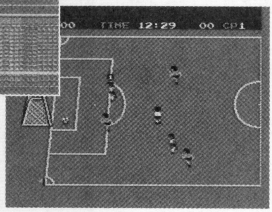
だが、この方向性は、あくまでモニターの中のリアルを再現しているに過ぎない。当たり前だが、選手ひとりひとりはボールを持っている時間よりも持っていない時間のほうがはるかに長い。サッカーを本格的にプレイしたり、よりディープに観戦したりする人たちが注目するのは、ボールを持っていないときの選手の動きだ。サッカーが根付き始めたことで、フォーメーションや役割分担を意識し、選手の仕事を理解するという楽しみ方も徐々に広まりつつある。ボールを中心に映すTV中継スタイルでは、もはや満足できないファンも多いだろう。そこで登場したのが、深い切り口を提供しようと指向するサッカーゲーム、『リベロググランデ』シリーズである。

サッカーゲームは どこへ行くのか

本作は一人称のサッカーゲームだ。チームの中の誰かひとりのプレイヤーを選び、ボールを持っていないときも、常にその目からグラウンドを見続ける。特に『2』では、キーパーも含めたすべてのポジションの選手が選べるようになり、「ポジション別の仕事をきち



←『フォーメーションサッカー』（SFC）。Jリーグ以前の本格派サッカーゲーム。縦画面が新鮮。



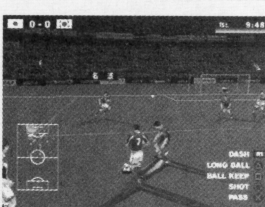
→『サッカー』（FC）。サッカーといいながらも1チーム6人。意外にも（？）オフサイドがある。

んとする」という方向性が明確になった。この新たなタイプのサッカーゲームが提案しようとするのは、ポジションのリアルな体験。それはつまり、そのポジションが何をすべきか、ということを知らなくては遊べないということだ。DFが前に出て、点数を取ろうとすることは自殺行為だし、チームのピンチだからといって、FWがほいほい後ろへ戻るわけにはいかない。常にグラウンドを見渡し、スペースに飛び出す動き、スペースを潰す動きを意識する。攻守の速い切り替えも必要だ。この辺りの動きは華がなく、TVで中継されることは少ない。だが、派手なプレイばかりでなく、地味な仕事も黙々とこなす。それこそがプロフェッショナルであり、リアリティのあるサッカーなのだ。サッカーへの関心が今後ますます深まれば、こういう方向性が主流になるのかもしれない。ユーザーが操作する選手がちょくちょく切り替わる、よく考えれば不自然なそれまでのサッカーゲームに、本作は挑戦状を叩き付ける。

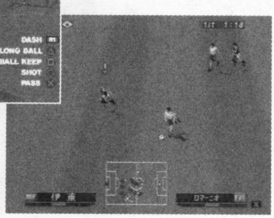
だが、『2』現在、いまだにNPCの動きは完成の域に達していない。味方のFWはオフサイドを連発し、DFラインの上げ下げはうまく機能しない。自分の仕事をこなしても、NPCが動きを理解していないのでは空しいだけだ。

さらに、本作には根本的な問題が潜んでいる。このままの方向へ進めば、本格的なポジション別プレイをやがて再現できるようになるだろう。だが、その際には実際にサッカーをプレイした人間でなければコツも面白味も分からない、一見さんお断りというゲームになってしまう。現実のサッカーに近づけつつも、ゲームとしてのアイデンティティをどう守るか。このバランスを保つのは難しい。

ただ、この流れを見てもわかるとおり、今後サッカーはさらに多様な切り口でゲームへと落とし込まれていくだろう。サッカーファンとしては、うれしいことだが。



←『リベログランデ2』（PS）。チームの1プレイヤーとしてプレイする新感覚のサッカーゲーム。



→『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4』（PS）。サッカーゲームの最高峰。実況や選手の外見はTVさながら。

サッカー&サッカーゲーム年表

85年 ◆サッカー（FC、任天堂）
88年 ◆キャプテン翼（FC、テクモ）
91年 ◆スーパーフォーメーションサッカー（SFC、ヒューマン）
93年5月 Jリーグ開幕
10月 ドーハの悲劇
◆Jリーグサッカー プライムゴール（SFC、ナムコ）
94年6月 アメリカW杯
◆Jリーグエキサイトステージ'94（SFC、エポック社）
◆FIFA インターナショナル・サッカー（SFC、ビクターエンターテインメント／MD、エレクトロニック・アーツ・ビクター）
◆実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN（SFC、コナミ）
96年 ◆Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！（SS、セガ）
◆ワールドサッカー ウイニングイレブン（PS、コナミ）
97年11月 日本、フランスW杯への初出場を決める
98年6月 フランスW杯開幕
9月 フィリップ・トルシエ 日本代表監督就任
中田英寿セリエA衝撃デビュー
◆リベログランデ（AC／PS、ナムコ）
00年10月 日本代表、アジアカップで優勝
01年3月 サッカーくじ（TOTO）始まる

卯月鮎（うづき・あゆ）：ライター。サッカーくじ売場が近くにない。ガソリンも入れないのにJOMOに行って買えというのか。目指せギャンブル民間人解放！　今のところサッカーのページはないが、http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/を継続中。

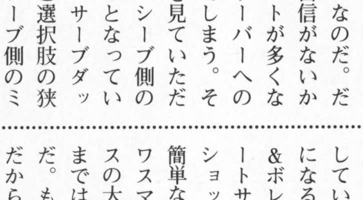
前へ……サーブ&ボレー

攻撃的なテニススタイルとして有名な「サーブ&ボレー」。そのアグレッシブなプレーはゲームで再現されているのか!?

ゲームにおいてのサーブ&ボレーとは

強烈なサーブを打ち込むと同時にネットにつめ、力のないレシーブをボレー（※1）で決める。これが「サーブ&ボレー」の基本。では、テニスゲームで「サーブ&ボレー」はどう表現されているのだろうか？　まずは、リアル路線と呼ばれる『パワースマッシュ』（以下『パワスマ』）を見てみよう。

『パワスマ』では、サーブ&ボレーが効果的であるとは言いがたい。それは実際のテニスとの大きな違いでもある『パワスマ』の〝ストレートセオリィ〟にあるのだろうと考えられる。通常テニスにおいてのストレートは多大なリスク（少しでもボールの勢いに負けるとアウトとなる）を背負うもので、ストレートのライン際へのショットはトッププロだとしても試合中に何度も狙えるものではない。それほどまでにストレートショットというのは微妙なものなのだ。だからこそ、よほどの自信がないかぎりクロスへのショットが多くなり、ネットへ詰めたサーバーへの決定的な瞬間を与えてしまう。そのことを踏まえて図を見ていただきたい、サーブ後のレシーブ側の選択肢は限られたものとなっているのが分かるだろう。サーブダッシュのプレッシャーと選択肢の狭さが相乗し、結果レシーブ側のミスショットを生む。実は、「サーブ&ボレー」の本質はここにある。もちろん前述したようにボレーを決めることを目的としているが、理想は相手のミスショットを誘うことなのだ。だから、〝ゲーム〟である『パワスマ』では有効に機能していない……ショットがネットになることも皆無ならば「サーブ&ボレー」の致命打であるストレートサイドのオープンコートへのショットもレシーブ側にとっては簡単な行為でしかない。これは『パワスマ』がリアルではあるがテニスの大きな要素である〝ストレス〟までは敢えて再現していないからだ。もちろん、そこには「ゲームだから」という表現があてはまるだろう。ゲームプレイヤーの多くはテニスの練習をしているわけでもなければ、技術に裏づけされた〝抜ける瞬間〟をかぎとることができるわけでもない。だとすれば、実戦技術に裏づけされたスーパーショットではなく、より〝ゲーム的〟な駆け引きを取りこめばいい、この公式が『パワスマ』のストレートセオリィを生んでいるのではないのだろうか。ただし、この傾向が『パワスマ』を面白いゲームへとしていることも事実。今後発売される『パワスマ2』で、もしもクロスセオリィ（※2）が取り入れられているとするならば、い



『パワスマ』は選手の動きなどはかなりリアル。しかし、リアル以上にゲームとしての爽快感を求める。

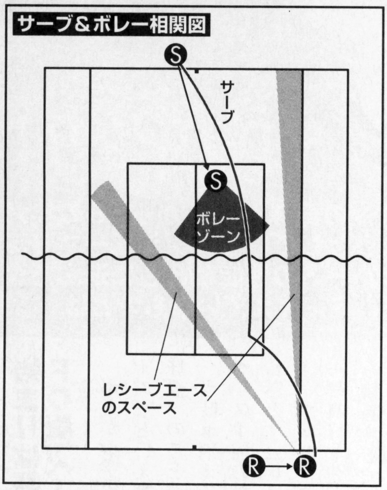
（※1）ボレー：ネット際でのショット。ネットに近い分より角度を付けることが出来る。

（※2）クロスセオリィ：ストレートショットの難しさから、テニスではコートの対角線上（クロス）のラリーが基本となっている。

かなる〝ゲーム〟となっているのか……今から楽しみで仕方ない。

まさにテニス〝ゲーム〟『マリオテニス64』

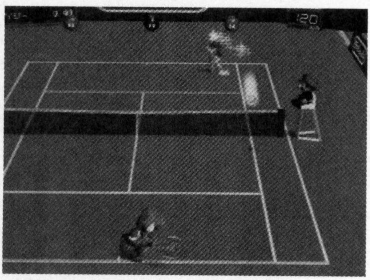
次に、『マリオテニス64』（以下『マリテニ』）ではどうだろうか。よく『マリテニ』はゲームゲームしているという言葉を聞くことがあるが、まさにその通りだと思う。だが、サーブ&ボレーに関しては『パワスマ』よりも現実に近いのではないだろうか。『マリテニ』をプレイしてみたところ、サーブ&ボレーが思ったよりも効果的（キャラによるが）なことにまず驚いた。



もちろん『パワスマ』同様ストレートショットが簡単であるには変わりないが、なぜかサーバー側にとっても苦にならず（この辺りは現実的ではないが）、クロスショットに対してのボレーはかなりの武器として確立している。この事実が、レシーブ側に強いショット（ためショット）や効果的なショット（ロブなどの2ボタン使用）を意識させ、最悪ミスを誘う。まさにサーブ&ボレーの真髄!!

ここまでだと、『マリテニ』は〝実はリアル〟なのか？　と思われるかもしれないが、やっぱり『マリテニ』はゲームゲームしているといっていいだろう。前述したように「サーブ&ボレー」は効果的だが、その効果をプレイヤーの技術が凌駕できるようになっているからだ。だが、このショットはあまり現実的ではないのだ。ゲームだからこそ打てるショットなのである。

また「マリテニ初心者」は、〝タメ過ぎての空振り〟をやってしまいがちだ。つまりは、相手の打ち返したボールの軌道を予測してポジションに入ってタメを作り、そして相手の位置を確認してショットの方向を決める……がしかし、ボールはショットポイントに入ってこない、そういうことだ。この一連の動き、テニスをプレイしたことのある人ならば少なからず体験していないだろうか。ボールがくる↓相手が見える↓オープンコートも見える↓チャンスだけど↓ネットにミスショット。


これがストレートショット。サーブ側からすれば驚異なのだが、『マリオテニス64』では通用しない。

『マリテニ』は『パワスマ』が除外したテニスの〝ストレス〟を再現しているのだ。それが〝ゲームゲームしている〟という裏づけだ。元来、ゲームにはストレスはつき物で、そのストレスが「上手くなりたい」というヤル気中枢を刺激し、ヤリ込んだ分だけスーパープレイで爽快感を味わえる。これは実際のスポーツの練習と試合の関係に近いかもしれない。『マリテニ』にはストレスと爽快感がある。上手くなればスーパーショットが打てるし、相手を翻弄させることもできる。ただし駆け引きをやるためには対戦相手との技術の均等化と、それ相応のヤリ込みが必要となるのは言うまでもない。

誰もがテニスの醍醐味である駆け引きを楽しめる『パワスマ』、鍛錬による技術でスポーツに近い爽快感が得られる『マリテニ』。「リアル」と「ゲーム」、この2大要素のさじ加減がまったく違う作品を生み出した。『パワスマ』と『マリテニ』、その初出がアーケードとコンシューマだということが最大の「違い」なのかもしれない。

櫛引直樹（くしびき・なおき）：'72年生まれのセガマニア。今回取り上げたテニスゲームは2本だけだが、『スマッシュコート』なども本当はやりたかった……。でも文字制限がね。あと2ページは欲しかった！



18年目のターニングポイント

ファミコンの野球ゲームから18の年月を重ねようとしているコンシューマ野球ゲーム。ハードの性能とともに進んだ進化の現在、先に見えているものとは……

始まりは野球盤。そしてFC版『ベースボール』へ

ボクが小学生だった頃、「野球ゲーム」といえばエポック社の『野球盤』のことだった。

当時は消える魔球装置（ホームベース手前の板を操作して球を穴に落とすというインチキ技）とスイッチ・ヒッター仕様（要するに左右のバッターボックスにバットを装着する穴が開いていただけ）が最新スペックだった。『巨人の星』全盛期でプロ野球にやっとスイッチ・ヒッターが登場してきたという時代背景を物語っている。

この当時のローカル・ルールとして「消える魔球」や「投球装置を指で弾いての豪速球」は1イニング3球までとか、子どもなりに勝負の戦略性を出そうとしていた人も多いことだろう。

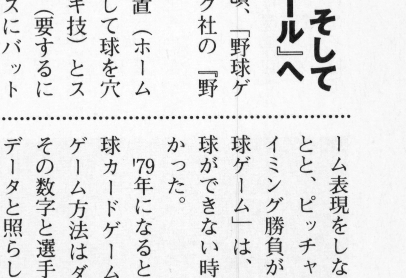
それから少しして、ゲーム・ウオッチの影響か、液晶画面を使った「野球ゲーム」が登場し、『野球盤』よりかなりコンパクトだったせいもあり、かなり普及した。

それでもやはり、2次元上でゲーム表現をしなければならないことと、ピッチャーとバッターのタイミング勝負がすべてという「野球ゲーム」は、所詮は雨の日に野球ができない時の代用品でしかなかった。

'79年になるとタカラの『プロ野球カードゲーム』が発売された。ゲーム方法はダイスを2個使い、その数字と選手カードに書かれたデータと照らし合わせるという単純なものであったが、このゲームの画期的なところは、野球ゲームにプロ野球選手の前年度データを持ち込んだところにある。

データというパラメータをゲームに持ち込むことによって、野球というゲームが9人のバラエティ豊かな選手によって行われるというプロ野球の本質を、このゲームは表現していた。ただ惜しむらくは、ダイスの目という偶然に頼らなくてはならない以上、確率的には、弱いチームが強いチームに勝つことはむずかしかった。

そして'83年にファミコンが発売され、初期のラインナップに任天堂の『ベースボール』があった。



このゲームには、確かにTVゲームとしての「野球ゲーム」の可能性を感じさせるものはあったが、まだまだ『野球盤』をTVゲームに移植したものでしかなかった。

革命となったファミスタの登場

'86年に発売されたナムコの『プロ野球ファミリースタジアム』（以下『ファミスタ』）をして革命的「野球ゲーム」の登場ということに異論を唱える人はいないだろう。このゲームは『野球盤』を立体的に発展させたTVゲームに、プロ野球のデータをパラメータとして組み込むという、現在の「野

スポーツゲームにひとこと! 『パワースマッシュ』のように簡単操作で奥深いモノを望む。（東京都　ぶいよ）

球ゲーム」ベーシックを作り上げた初めてのソフトだった。
　その年は阪神タイガースが20年ぶりに優勝した年でもあり、バース・掛布・岡田のクリーンナップトリオは『ファミスタ』史上、伝説の強打者達だ。しかし『ファミスタ』上級者なら、なんとか勝負になったのだ。「野球ゲーム」に初めて戦略性が生まれたのである。
　その後『ファミスタ』はデータ更新のため、毎年バージョンアップし、『ワールドスタジアム』へと発展していった。
　一方、『ファミスタ』の大ヒットに指をくわえて見ているだけのゲーム業界じゃない。「柳の下のドジョウ」ではないが、様々なメーカーから「野球ゲーム」が発売された。
　その中で特筆すべきは、ジャレコの『燃えろ!! プロ野球』(以下『燃えプロ』)とアスキーの『ベストプレープロ野球』(以下『ベスプロ』)だろう。『燃えプロ』は、『ファミスタ』では3頭身だった選手を6頭身ぐらいにして(折り紙細工みたいなグラフィックだったが)ボールにタテの変化の概念を持ち込んだのだ。『ベスプロ』は選手の操作をしない替わりにペナント・レースの概念を持ち込み、シーズンとしての戦略性をゲームで表現した。
　この2つのゲームはそれ以降の『ファミスタ』や「野球ゲーム」にも影響を与えたゲームとして記憶されるべきソフトだろう。

求めるのはリアルか……否！ 駆け引きだ!!

　そして今、最も完成された「野球ゲーム」として、コナミの『実況パワフルプロ野球』(以下パワプロ)がある。
　このゲームの面白さはタダゴトではない。一見『ファミスタ』の亜流のゲームに見えるが、画面上に鏡面像を利用して、バッターとピッチャーの駆け引きをここまでリアルに表現したゲームは今までなかった。データの豊富さやゲームの面白さから、まず間違いなく「野球ゲーム」の最高峰だろう。
　そこに追撃をかけたスクエアの『劇空間プロ野球(以下『劇プロ』)』ではあるが、残念ながらポリゴンによるリアルな映像以外、取り柄がなかった。しかし、これが第一作なのだから、これから発展させていく叩き台にはなったはずだ。
　『劇プロ』に欠けているのは、「なぜ、松井のジャストミートした球がホームランになるのか」ということの説明である。『パワプロ』がミートカーソルや鏡面像まで使って演出した「勝負の駆け引き」をリアルさと引きかえに省略してしまっては、それは本末転倒である。
　リアルな映像＋「駆け引き」のシステムこそ『劇プロ2』に求められるものである。
　「野球ゲーム」の面白さは「野球」本来の面白さと同じものであるということを忘れてはならない。



←選手の個性を引きたてるという点では、『野球盤』をはるかに上回る。思えば『野球盤』では、“自分ルール”としてバットをはじく強さで4番バッターなどを表現していたものだ……。知らず知らずのうちにゲーム性を考えてたんだろうな。写真は現在の野球カードゲーム。

コンピュータで処理



→その後の「野球ゲーム」に多大な影響を与えた『ファミスタ』。しかし、投球術という点からみれば、ストレート、変化球、フォークという3種類のタイミングと横の変化しかなく、“タイミング”でしか勝負できなかったのは事実。打高投低になるのは仕方ないことか。

高低差を追加



←“タイミング”と縦の変化を取り入れ、ゲームを「擬似野球」にまで高めた『パワプロ』。そのリアルさ故に“バッティングの難しさ”をゲームでまで味わうはめに。「ファミスタ派」と「パワプロ派」がいるのは、ゲームに何を求めているかの違いと思うのだが……。

ハービー吉村（はーびー・よしむら）：フリー編集者兼ライター。この原稿を書いていて、「あらためて色々なゲームをやってるよなあ」と感心するやら呆れるやら。ところで野球ゲームをここまでリファインすることができたのは日本人の国民性なのかねぇ。

敢えて欠如させたアクション性 だからこそ見出せる野球の本当の姿

動かせないからこそ感じる戦術の大切さ。勝ち抜くために、時に〝負け〟を選択することは、本当に〝野球〟を知っていなければできない発想だ……『ベスプレ』の魅力はそこにある。

偶然を必然にまで高める……プロ選手の求める極み

『ベストプレープロ野球』（以下『ベスプレ』）には、アクション性はない。「投げる・打つ・走る・守る」という動作をユーザーが行うことは、一切ないのである。私の〝ベスプレ好き〟を知る同僚からは「何が面白いの？」と質問されることもあるが、この面白さは、他の野球ゲームの追随を許さない。

ペナントレース135試合（現実のプロ野球は、今年から140試合）を戦い抜く満足感。開幕して間もない頃は、1試合でも多く消化したくて、焦ってしまう。ウインドウズ版は、一旦インストールしてしまえばCD-ROMは不要なので、例えばノートパソコンに入れておいて、出張の移動中の車内やホテルの室内などでも気軽にプレイできるのがいい。そうやって、少しでも進ませるのだ。

なぜ、こんなに面白いのだろうか。考えてみると、野球というスポーツは「偶然」という頼りないものに大きく支配されている。

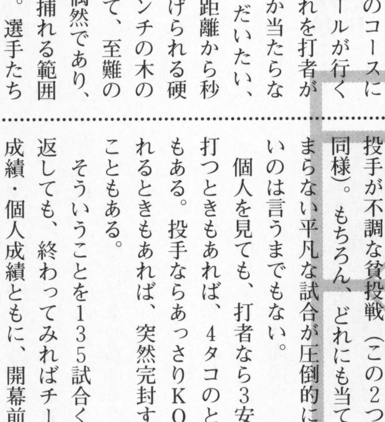
投手が投げる。どこのコースにどんな球速でどんなボールが行くかは、偶然である。それを打者が打つ。バットに当たるか当たらないかも、偶然である。だいたい、18・44メートルもの遠距離から秒速40メートル前後で投げられる硬球を、直径わずか7センチの木のバットで打ち返すなんて、至難の業だ。どこに飛ぶかも偶然であり、野手がノーバウンドで捕れる範囲に飛ぶかどうかも偶然。選手たちが日々努力しているのは、その確率を少しでも、自分に有利にするためである。

長いペナントレース、いろんな試合がある。投手が好調な投手戦、打者が不調な貧打戦（この2つは一見同じ結果に見えるが、まったく異なる）、打者が好調な打撃戦、投手が不調な貧投戦（この2つも同様）。もちろん、どれにも当てはまらない平凡な試合が圧倒的に多いのは言うまでもない。

個人を見ても、打者なら3安打打つときもあれば、4タコのときもある。投手ならあっさりKOされるときもあれば、突然完封することもある。

そういうことを135試合くり返しても、終わってみればチーム成績・個人成績ともに、開幕前に期待していた現実的な数字の範囲内に収まっている。これは本当に、「見事」と言うほかない。

『ベスプレ』の場合、試合の中での配球は、選手まかせである。どのコースにどんな球種を、ということでさえ、こちら（プレイヤー＝監督）が指示することはでき



実際のペナントレースと同じように同じ進行する試合。リーグ全体を見据えた試合采配が求められる。

ない。せいぜい「敬遠」と「走者警戒」「打者警戒」ぐらいだ。したがって、配球が現実とどう違うかというのは、正直言ってよく分からない。捕手の守備力がいいほうが「リードが冴えて」抑える確率も高くなるらしいので、その辺も現実に即している。現実の世界では、中日入りした川崎が、捕手が古田じゃなくても抑えられるのか、注目している。

リアルでありながらも夢がある

『ベスプレ』は、先を読む戦いである。対COMで戦っていると、COM采配は「明日がない」起用をしてくることが多い。しかし、われわれ人間は、そんな愚は絶対に犯してはならない。ペナントレースは長いのである。今日負けても、翌日から勝てばいいのだ。

出す投手出す投手がいくら打たれても、抑えの切り札は温存しなければいけない。一人の敗戦処理投手に、黙々としのいでもらおう。不調でスタメンから外していた主力打者を、つまらない場面で代打に起用してはいけない（不調の打者は試合に出ないことで、打撃指数が回復するのだ）。ここで打ってもどうせ負けるのならば、そのままやり過ごそう。

これがプロ野球の世界でよく聞く「捨てゲーム」という物だな、と分かる。よく「巨人は全試合テレビで中継され、全国のファンが注目しているから、捨てゲームは作れない」と言われるが、そういうチームの大変さが実感できる。『ベスプレ』の世界では、捨てゲームは作り放題だ。



プレイヤーが監督として出せる指示はあまり用意されていない。選手の個性をいかした判断が求められる。

また、たとえば終盤の首位を争う大事な時期に、ライバルチームとの負けられない直接対決があるとしよう。こういう時は、日程表をにらんで、先発投手の回復値を逆算し、エース級をわざとぶつけるぐらいのことはしたい。そのためにローテーションを崩し、天王山の直前に中継ぎ投手を先発させることもやむを得ない。

あるいは、翌日は試合がなければ、惜しげもなくリリーフをつぎ込むこともできる。長いペナントレースを戦う上で、日程表も欠かせない。

そして最大の魅力は、自分で選手を自由にエディットできることだ。現実のプロ野球に新星の如く現れた選手（昨年で言えば横浜・金城やマリーンズ・小野）を加えるのも可能だし、まるっきりオリジナル・チームを作ることもできるのだ。



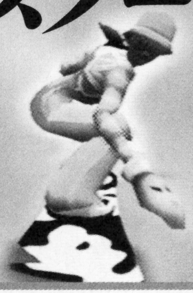
野球の醍醐味のひとつホームラン。選手としてではなく、監督の視点から見てもうれしいものだ。

私は完全にオリジナル・チームを12個作り、オリジナル・リーグを運営している。SKPモードでのシミュレーションを繰り返して戦力を均等化し（自分のチームはちょっと弱めにする）、MANモードで激しい首位争いをして最後に優勝したときの喜びは、他ではちょっと味わえない。

よく現実の選手にインタビューしても「プロ野球は優勝してナンボ」とみんな言うが、なるほどその通りだなあ、と実感できるのも、誠にこのゲームのよいところなのである。

これは、本当に野球そのものが好きな野球マニアのための野球ゲームであり、きっと野球専門誌である「週刊ベースボール」を毎週買っているようなコアな野球ファンと、ユーザー層が重なっているんじゃないかと、そんな気もしているのである。

落合修一（おちあい・しゅういち）：週刊ベースボール編集部勤務。千葉ロッテマリーンズと大リーグを担当している。マリーンズ今年の一押し選手は小坂。毎年活躍している主力じゃないかと突っ込まないように。小坂のプレーは、金を払って見に行く価値がありますよ。



スノーボードゲーム 雪面に潜む可能性

アクセルもなければ、ブレーキもない。ただあるのは眼前に広がる雪面のみだ。だから……雪面にこそすべてがある。

スノボ・ゲーム続出 ボーダークロス効果!?

最近注目されているウインタースポーツ競技に「ボーダークロス」というスノボ・レースがある。

本来、ウインタースポーツ競技はひとりずつスタートして、タイムを競うタイムトライアルが主流だった。「ボーダークロス」は5人以上の選手が一斉にスタートして、順位を競うという、いかにもアメリカのTV局が考えそうなスポーツ・イベントだ（実際に主催しているのはアメリカのCATV局）。

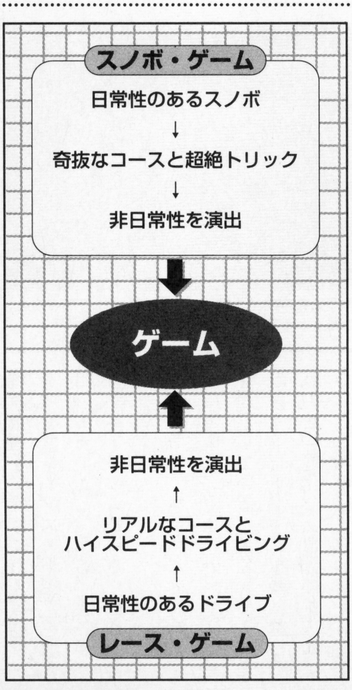
そのコンセプトがゲーム的にバッチリだったのか、この冬に発売されたPS2用スノボ・ゲーム5作品（スノボ・ゲームだけで5作品ですよ！）のうち、4作品に「ボーダークロス」モードがある。

さて、レースゲームマニアであるボクから言わせてもらえば、残念ながら「ボーダークロス」はレースゲームではないと言わざるをえない。

スノボ・ゲームのコンセプトの基本として、「スノーボードはコースのどこでも滑れる」ということがある。それゆえにショートカットを探すことがレースに勝つ方法となってしまう。

アクセル操作での加速競争や、ブレーキを遅らせてブレーキング競争をすることができない以上、他のプレイヤーから遅れてしまった場合、そういう手段をとらざるをえないことは分かるのだが、ライバルとのテール・トゥ・ノーズやサイド・バイ・サイドを楽しめないというのは、レースゲームとしては失格だろう。

しかし、だからと言ってスノボ・ゲームがつまらないかというと、決してそんなことはないのだ。



日常性と非日常性 お互いが求めるものとは

レースゲームとスノボ・ゲームの最大の違いは、その日常性の違いによるものである。

最近はカートを趣味としてサーキットに通う人も増えてはいるが、スノボが趣味で、ゲレンデに通う人の数と較べれば、その人数の差は大きいだろう。ましてや、フォーミュラ・カー（F1など）やツーリング・カー（『グランツーリスモ』などに登場する車）、ラリー・カーに乗れる機会など、普通の人には一生ないだろう。

それに較べて、スノボの日常性

スポーツゲームにひとこと！ “リアル”がすべてだと思う。プレイヤーの動き、アナウンス、ゲーム展開などなどをいかに現実のものに近づけるか……。（愛知県　8本足）



コースの奇抜さに頼ることなく、スノボの楽しさを表現した『1080』。弱点としては地味な印象を持たせてしまうところか。

はどうだろうか。確かに「ワールド・カップ」や「X Game」（ボードークロスの大会）に出場したりはできないだろうが、基本的に同じ道具（ボード）を使って、ゲレンデを滑っていることに変わりはない。

レースゲームに登場する車種を普通に乗りこなしてサーキットを走るということは、すでに非日常的な行為なのである。対して、スノボ・ゲームにおいては、とても現実だったら滑れない場所を滑り落ちたり、超人的なトリックを決めてみせることで非日常性を演出している。

レースゲームのコースにリアリティが求められて、スノボ・ゲームに過剰な演出のコースが求められるのは、そういうことなのだ。

まだまだ発展の余地がある スノボ・ゲーム

今冬発売されたPS2用スノボ・ゲームソフトのうち『エクストリームレーシングSSX』（以下『SSX』）『クールボーダーズ コードエイリアン』（以下『CB』）『ESPN WinterXGames Snowboarding』（以下『XGames』）の3本をプレイしてみたところ、プレイ感覚やコースのリアルさでは『XGames』『CB』『SSX』の順番になったが、ゲームとしての楽しさからするとその順番は逆転してしまう。

『XGames』はリアルな雪山の設定や滑走の自由度、トリックの操作性の良さなどがあるのだが、コースやスノボのエッジングがリアルに作られすぎているせいで、プレイしていてあまり爽快感がないのだ。これなら実際のスノボの方が絶対に楽しいと思う。

『CB』はコースにファンタスティックな要素がかなりあるのだが、トリックの操作性がヒトクセあるので、気持ち良く滑るには、かなりの熟練度が必要となるだろう。しかし『XGames』よりは理屈がいらないので、滑っていてかなり楽しい。

最後の『SSX』はトリックの操作性の安易さ（複雑なトリックになるとそれなりに難しいが）とコースのトンデモなさが（リアリティの否定とまで言っていいと思う）がスサマジイまでのスピード感を生んでいる。プレイするとかなり緊張して疲労感を感じるが、この感覚は実際のスノボを滑った時の緊張と疲労感にかなり近い。『SSX』はリアルさを否定することで、逆にリアリティが生まれているのだ。

結論として「スノボ・ゲームにリアリティはいらない」ということになりそうだが、実はそうではない。N64の『1080°』をプレイするとわかるのだが、先ほどの3本のソフトは雪面とボード面を合わせるという技術をそれほどシビアに設定してはいないのだ。

つまり、スノボに乗ったキャラクターを、プレイヤーが簡単に操れるので、コースを難しくしなければゲームバランスが取れないということに過ぎないのである。

PS2のグラフィック能力を使ってリアルな雪山を設定するのであれば、スノボの挙動自体をリアルにシミュレートしなければ意味がないということを制作者側には考えていただきたい。

スノボ・ゲームには、まだまだやれることはたくさんあるとボクは考えている。

ハービー吉村（はーびー・よしむら）：フリー編集者兼ライター。『グランツーリスモ3』の発売延期をスノボ・ゲームとフライト・ゲームで慰める毎日。仕事もせずにこんなことばっかやっていてイイのかね。と思っていたが、これでイイのだ。



筋肉番付 VOL.3～最強のチャレンジャー誕生！～

スポーツゲームといえばコナミ この構図は悪名だけではない……

執念さえ感じるコナミのスポーツゲームへのこだわり。アプローチの方法はともかく、その制作姿勢は評価されてもいいはずだ。

加藤羅刹　プレイ時間8時間

コナミゲームとしての、筋肉番付とは

スポーツゲームと聞いて、私が真っ先に思い浮かべるゲームメーカーはコナミである。古くは『ハイパーオリンピック』でスポーツ界の頂点を描き、その後も『実況パワフルプロ野球』（以下『パワプロ』）『ウイニングイレブン』など各種スポーツゲームをリリース。また最近では、フィットネスクラブを経営するピープル社を買収するなど、コナミのスポーツに対する執着は尋常ならざるものと言える。

そんなコナミが、TBSの総合スポーツエンタテインメント番組「筋肉番付」を放っておくはずがなかった。果たしてコナミは「筋肉番付」を抱え込み、そのゲームシリーズは3作目を数えるに至った。

というわけで、スポーツゲーム特集をやるうえでは欠かせないと思われる『筋肉番付』の最新作をプレイしてみた。

ゲーム内容は、実際の番組内の各競技を『ハイパーオリンピック』のフォーマットでゲームに落とし込んでいるという表現が適切だろう。たとえば「モンスターボックス」（跳び箱）の場合、RUNボタン連打で助走し、JAMPボタンで踏み切りと角度調整を行うといった具合だ。RUNボタン、JAMPボタンといった明確な表記はないが、まさしく『ハイパーオリンピック』のインターフェースである。よって、実に分かりやすく、誰でも手軽に「筋肉番付」という番組を体験することができるのだ。

システムだけでなく、作品の至る所に他のコナミゲームのエレメントが見受けられる。古館伊知郎氏による絶妙な実況は『パワプロ』を始めとする実況シリーズで培った技術が活きているし、ナレーションに小林清志を起用するこだわりはアーケードの『ザ・警察官 新宿24時』などにも通じる。さらに、本家「筋肉番付」のプロデューサーとガッチリ手を結んでゲーム制作にあたっている点も見逃せない。

「たかがスポーツゲーム」と言われ、これまでおざなりにされてきたスポーツゲームというジャンル。しかしゲーム不況に伴い、その多からずとも確実なパイが存在するジャンルへの注目が高まっている。スポーツゲームを追及しつづけ、決して手を抜かないコナミの制作姿勢は、もっと評価されても良いと思う……というのは褒めすぎだろうか？



比較的連打系の判定が甘いのは、今のユーザーを意識しての配慮か。

PROFILE

加藤羅刹（かとう・らせつ）

'69年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。いまだに『ファンタシースターオンライン』に夢中。「ゲーム批評」では良く書かれてなかったので再評価を求む。

関連作品

ハイパーオリンピック（SPT）

メーカー：コナミ／機種：FC／価格：6,500円／発売日：'85年6月21日

連打とタイミングで、4種類のスポーツ競技を表現。最初は手が痛くなるほど"こすった"ものだが、「ピンポン連打」や「定規連打」が登場し、人間が道具を使う動物だと再認識。

筋肉番付 VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～

ジャンル：スポーツ／メーカー：コナミ／機種：PS／
価格：オープン価格／発売日：2000年12月21日

スポーツゲームの台頭

～偶然ではない確固たる必然～

格闘ゲームの衰退と比例するように頭角を表してきたスポーツゲーム。なぜプレイヤーの多くは格闘ではなくスポーツでの対戦に傾倒していったのか？ そして、仕掛人たちが描いた想いとは。

ＡＯＵショーが現在を語る

２００１年２月に行われたアーケードゲームの見本市、ＡＯＵショー。その会場で、多くのゲームフリークたちが衝撃を受けた。

『バーチャファイター４』の発表こそあったものの、対戦格闘ゲームの出展が皆無に等しかったのである（さらに言えば、カプコンの不参加という衝撃もあった）。『ストリートファイターⅡ』の大ヒットに始まり、長きにわたって栄華を誇った対戦格闘ゲーム。一時はＡＯＵショー（＆ＡＭショー）の出展作の大半が対戦格闘ゲームだったことを考えれば、昨今の当ジャンルの凋落は非常に寂しいものがある。

その一方、スポーツゲームが元気だ。数年前までは「枯れ木も山のなんとやら」でゲーセンの隅に追いやられていたスポーツゲーム。だが最近では、かつて格闘ゲームが並んでいた対戦筐体をスポーツゲームが占拠し、多くのユーザーを獲得している。いつのまにかアーケードの表舞台に立った人気の秘密を制作者のインタビューから分析してみたい。

「寒い」状況を変えたバーチャストライカー

絶対に触れなければならないのが『バーチャストライカー』（以下『ＶＳ』）である。この作品がなければ、今日のアーケードでのスポーツゲームの地位はなかったと言っても過言ではない。現在、同シリーズ３作目を制作中という『ＶＳ』生みの親、三船敏氏（株式会社アミューズメントヴィジョン取締役）に伺った。

「『ＶＳ』を制作したのは、ちょうど『バーチャファイター２』の人気が絶頂だった時ですね。当時の最先端の基板、ＭＯＤＥＬ２で作ることになったんですが、僕はそれは反対だったんです。そんな高い基板を使って、果たして採算が取れるのか、と。ではどうやったら採算が取れるか考えたとき、これはもう対戦プレイをしてもらうしかなかったんです。『ＶＳ』が対戦プレイがメインなのは、そうした商業的側面が強かったんですね。

いざ作り始める段階になって、スポーツゲームがどういった状況にあるのか、実際にゲーセンを覗いたんです。そこで、あまりのスポーツゲームの〝寒さ〟にゾッとしましたね（笑）。そもそもあまり遊ばれてないし、ましてや対戦なんか誰もやってない。かなり終わってるな、と。

でも、そこで考えたんです。〝すぐ横では『バーチャファイター』が人気なのに、同じように対戦機能がついてるスポーツはダメなんだろう〟と。そこから挑戦が始まりましたね」

三船氏の挑戦によって『ＶＳ』は完成し、間もなくアーケード市場に投入された。結果、『ＶＳ』は予想を遥かに超えるロングランヒットを記録する。

「営業的に言えば、対戦筐体に入れて売ってくれたのが大きかったと思います。ゲーム内容から言わせてもらえば、とにかくプレイヤーにストレスを感じさせないことが一番良かったのかなと。操作形態から画面のレイアウトまで、とにかく遊んでいて不満がないように気を使いました。あとは、対戦ゲームで最も大切なことだと思うんで



株式会社 アミューズメントヴィジョン取締役三船敏氏。格闘とスポーツ、そのパワーバランスを逆転させたのが『VS』だ。

すが、対戦するプレイヤーが公平に勝負できるようにしたことでしょうか。プレイヤーが、どうしてボールを取られたのか納得できないようでは、対戦ゲームとして成り立たない。その辺は徹底して分かりやすく作りました。」

そうした制作者の見えない努力の賜物である『VS』は、スポーツゲームで対戦するという形式を完全に定着させた。以後、アーケードにおけるスポーツゲームの重要性は徐々に増していったのだった。

格闘ゲームのインフレ化と敷居の低い駆け引き勝負

「やはり『VS』があったからこそ、この作品を作ることができたし、『VS』がスポーツゲームの市場を開拓してくれたからこそ、この作品も成功したんだと思います」

と語るのは、株式会社ヒットメーカーのディレクター、立川勝基氏。「この作品」というのは、アーケードで今なお人気を誇る対戦テニスゲーム『パワースマッシュ』（以下『パワスマ』）である。



株式会社 ヒットメーカー立川勝基氏。シンプルに駆け引きを、そこに立川氏の“対戦”への想いが込められている。

立川氏は当初、テニスで対戦ゲームを作ることに少なからず迷いがあったと言う。

「果たしてテニスで対戦してくれるのか？ って、ずっと思ってました。でも『VS』でみんなサッカーやってるし、テニスもイケるんじゃないか、いやイケる！ と言い聞かせました」（立川氏）

そう自分に言い聞かせながら、立川氏はどのようにして『パワスマ』を作っていったのか。

「やはり対戦ゲームということで、駆け引きをメインで楽しんでもらえるように作りました。駆け引きを重視するために、サーブを入れる、ボールを打つ、といった基本的なアクションは誰でも簡単にできるようにしました。実際、プロのテニス選手はサーブなどできて当たり前ですからね。そうしたプロのプレイを手軽に体験できて、その上で駆け引きが楽しめる作りにしたかったんです」

そうして作られた『パワスマ』は、『VS』同様に多くのプレイヤーに受け入れられ、長く遊ばれる作品となったのだった。

立川氏は、対戦格闘ゲームと比較してこう語る。

「対戦格闘ゲームは、雑誌で情報を得たり、反射神経やテクニックが優れた人が勝ちますよね。そうした遊ばれ方も良いとは思うんですが、僕は好きじゃないんです。知識とかテクニックじゃなくて、あくまで戦略的な駆け引きで勝負がつくというのを『パワスマ』で実現させたかった。気軽に対戦できるという、良い意味での“敷居の低さ”が良かったのかも知れませんね」（立川氏）

事実、対戦格闘ゲームは内容のインフレ化によって、プレイする者を常に篩いにかけていった。結果、限られたユーザーしか遊べなくなり衰退していったと見ることができる。

そうした対戦格闘ゲームから（言葉は悪いが）落ちこぼれた人々を、スポーツゲームが上手く取り込んだことが、昨今のスポーツゲームブームの土台にあると言えるだろう。

『VS』の三船氏自身、「対戦格闘ゲームの落ちこぼれ」だったという。

「対戦格闘ゲームを後ろで見ていても、何が起きているのかさっぱり分からなくて（笑）。それに僕自身、必殺技のコマンドを覚えるのが面倒だし、覚えてもロクに技を出すことができなかった。で、実は僕みたいな“対戦したいけど、格闘ゲームはできない”人々が多くて、そうした人々が『VS』を始めとする対戦スポーツゲームに飛びついたんだと思いますね」

実在するからこそ存在する制作上での高いハードル

一言にスポーツゲームと言っても、作るのは決して簡単ではない。

「すでにモチーフがあるということで、ゼロから作るよりは楽かもしれません。でも逆に、モチーフがあるが故につらい部分もあるんです」

と語るのは、異色の一人称サッカーゲーム『リベログランデ』（以下『リベロ』）を企画制作した株式会社ナムコの前田直人氏。

「スポーツゲームを作るうえで、最も邪魔なのは、実はプレイヤーの想像力なんです。実際に制作者よりもサッカーに詳しい人もいますし、そうした人々をどう納得させるのか、非常に悩むところですね」

そんなプレイヤーからのプレッシャーの中、前田氏はどうやってスポーツゲームを作ったのか。

「もっとも重要なのは、実在のサッ

スポーツゲームにひとこと！
ボタン連打システムを使ったマラソン、もしくは駅伝ゲームが欲しい……。
（滋賀県　馬車道の探偵）

カーのどの部分をゲームに入れて、どの部分を捨てるか、ですね。これは一番の悩みどころでもあります。実際のサッカーにあって、『リベロ』の中にない要素って、それこそ無数にあると思うんですよ。そこでいかにプレイヤーを実際にサッカーしているような気分にさせるかが勝負です。具体的に言えば『リベロ』では、実際のサッカーのスピード、テンポに近づくよう工夫しました」（前田氏）

乱暴に言えば、スポーツゲームの肝は「いかにプレイヤーをダマすか」にあるのだろう。果たして『リベロ』は、実際にサッカーをプレイしている人々から多くの賞賛が寄せられたという。それは前田氏の「折り合いのつけ方」が実に上手かったからに違いない。

定番から中心へ それだけの器は持っている

しかし、ダマしてばかりもいられない。スポーツゲームの存在意義は、たった一言で揺るがすことができる。「そんなの実際にサッカーとかテニスやったほうが面白いじゃん」と……。ゲームがリアルになればなるほど、そうした意識が強まっていくというジレンマがスポーツゲームには永遠に付きまとうのだ。

この点に関しては、制作者サイドもやはり悩んでいるようである。『VS』の三船氏でさえも「究極的には、実際に自分でやったほうが面白い」と苦笑しながら言うのだった。しかし、そのジレンマを突破することが、すなわち面白いスポーツゲーム作りということになるのではないか。

「現実は現実で、ある程度のレベルでないと楽しめないところがあるんですよ。プロと同じようにカッコよくプレイしたいけど、できない。ゲームではその辺を補完したいかなと。実際には自分ではできないことがゲームの中ではできるという。実際のサッカーでは、的確なセンタリングなんて滅多に来ないわけです。でも、ゲームだったらできるわけですよ。そうした点を楽しんでもらえれば良いですね」（三船氏）


株式会社 ナムコ前田直人氏。いかにサッカーをしている気分にさせるか、それが『リベログランデ』の狙いだ。

「『リベロ』でよく聞く意見として、22人を集めてネットワーク対戦できれば……というのがあるんですが、それなら22人で本物のサッカーをやったほうが面白いと思うんですよ（笑）。

ではスポーツゲームの魅力は何かと言えば、実際のスポーツの辛い部分をすっ飛ばして、おいしい部分だけをいただけることでしょうか。試合中のおいしい部分、基本戦略とか、センタリングとかシュートとか。そういったところを3分100円で気軽に楽しめるという。

スポーツゲームには、リアル路線と、『マリオテニス』のようなゲーム路線があると思うんですが、グラフィックを緻密にして実在の選手やチームを出してしまうと、内容もリアルに進むしかないんですよね。そうなると、実在のスポーツにいかに近づけるかが勝負になってくるんですが、それこそゴールのない勝負なもの。でも、だからこそ作り甲斐や可能性があると思います」（前田氏）

制作者たちが語るように、スポーツゲーム制作の難しさ（面白さ）は、リアルさとゲーム的快感の同時追求にある。この大きな課題を解決するために、スポーツゲームは確実に進化していくことだろう。

また興味深かったのが、三者の口から揃って「ゲームをとっかかりとして、実際のスポーツをやってもらえれば本望」という言葉が出たことだ。人（プレイヤー）とスポーツとの橋渡し役としてもスポーツゲームには確固たる存在意義があると言えるだろう。

ユーザー層と市場の拡大によって、メーカー側もスポーツゲーム作りに本腰を入れてきた昨今。こうした良い状況がある限り、まだまだスポーツゲームの人気は続きそうである。

対戦格闘ゲームは、高難度化によってプレイできるユーザーが限定され、衰退していった。その一方、誰でもルールを知っていて、誰でも気軽に遊べるスポーツゲームは多くの人々がプレイできる「大きな器」を持っていたのだ。各ゲームメーカーには、この貴重な器を大事に育ててもらいたい次第である。

最後に、立川氏のこの言葉で締めくくることにしよう。

「これまでスポーツゲームは、アーケードの定番ではありましたが、中心ではなかった。スポーツゲームが中心となって本当の定番になればいいなと思いますね。一過性のブームでは終わらせたくないものです」（立川氏）

塚本輝男（つかもと・てるお）：雑誌ライター兼その他もろもろ。ゲーム、パソコン、映画方面で節操なく活動中。

スポーツゲームにひとこと！
3D化はますます進むと思うが、画面酔いしやすいので実際の風景を映像として取り込むことができないのかと希望。（大阪府　鴻皇）

スポーツゲームは、確かにファン向のジャンルである。選手の実名にこだわってみたり、テレビ中継を意識した実況をつけてみたりと、まさにそのスポーツを「見ている」か「知っている」ことがゲームとしての魅力に直結している。くしくも、こういった〝マニア向け〟の部分は、第一特集で取り上げた「キャラクターゲーム」と重なっていないだろうか。キャラゲーの詳細は第一特集で読んでもらうとして、スポーツゲームも同じような要素を抱えているのだ。

ただし、スポーツゲームには〝現実〟という壁が存在していることを忘れてはならない。いかにリアルにしようとも実際にプレイする楽しさには及ばないのだ。このことは、制作者サイドも充分に認識しているようで、取材の行く先々で「ほんとは実際にやったほうが楽しいんですけどね」といった内容の言葉を聞いたものだ。ダイヤルを回してラケットを操作していた頃には想像もできなかった矛盾だろう。

矛盾の出発点は『プロ野球ファミリースタジアム』ではないかと推測できる。選手に個性を持たせたことが、ゲームとしてのベースボールではなく〝擬似プロ野球〟を生み出した。その後、実名選手の登場にまでこぎつけ野球ゲームは〝擬似プロ野球〟から〝プロ野球〟を再現するようになる。もちろんこの進化は他のスポーツゲームにも当てはまることだろう。

第二特集総論

ファンを大切にしないスポーツは衰退します！
それはスポーツゲームでも同じでしょう。

矛盾を抱えながらも進化するスポーツゲーム

「擬似スポーツの再現」から「スポーツの擬似体験」にスポーツゲームの趣旨が変化すると、ゲームとしてのアクション性よりも、その競技をどこまで再現しているかがクローズアップされてくる。野球ならば配球の高低差、サッカーならば選手の戦術的な動きだったりする。それは、単純なゲームというよりも、一種のシミュレーターにまで高まっていくのだ。

ではゲームユーザーはスポーツゲームになにを求めているのだろうか。その答えは十人十色、人それぞれで〝スポーツゲームとはこうなのだ〟などという結論はでないだろう。ただ、ユーザーもスポーツゲームの持つ矛盾を知っていながらもゲームとして楽しんでいるのは間違いないと思う。好きな選手を好きなように動かす、これだけで楽しいのだ。それが、実際の〝やる楽しさ〟と〝見る楽しさ〟を理解しているファンだけなのが問題ではあるのだが……。

「実際にやったほうが面白い！」という言葉と同じように「ゲームをやって好きになった！」という人が増えるようならば、スポーツゲームは安泰だといえるだろう。現在のリアル志向をみると楽観視はできないが、前述した通り制作者サイドも矛盾を認識しているし、挑戦もしている。スポーツゲームの進化は止まらない……いち〝ファン〟とすれば今後が楽しみなジャンルだ。

（編集部）

Written By タニグチリウイチ

第12回 Not Degital

バンジーボール

ワイオミング州に1人の少年がいた。野球が大好きでキャッチボールして遊びたいのに、父親は夜遅くまで農場で働いていて相手をしてくれない。隣りの家まで自動車で30分はかかる田舎だから、友だちと遊ぶのも一苦労。そこで考えた。ボールに穴を空けてゴムひもの端をくくりつけ、反対側の端を手首に結んで放り投げれば、ゴムの反発力で戻ってきたボールをキャッチして遊べるんじゃないかと。

やってみるとどうだ。投げたボールは、その勢いのまま手元へ戻って来る。ノーコンの友だちを相手にするより楽しめるではないか！　こうして生まれた〝1人キャッチボールマシン〟は同じ悩みを持つ子供たちから高い支持を集めた。やがて商品化されて全米で爆発的なセールスを記録。特許を取っていた少年は億万長者となり、大リーグのチームを買って、プロ選手相手に心ゆくまでキャッチボールを楽しんだという。これが『バンジーボール』誕生にまつわる秘話である。素晴らしきかなアメリカンドリーム！

なんて話はもちろん真っ赤な嘘だけど、『バンジーボール』という商品があるのは嘘じゃない。おまけになかなかの人気ぶりだというから驚きだ。'99年にカリフォルニア州の「アメリカン・ホーム・プロダクツ」という会社が売り出したもので、クリスマスシーズンに全米の130を超える店舗で取り扱われ、一店平均4万ドルを売り上げた。年間の売り上げは700万ドル。日本円だと8億円くらい？　ゲームに比べれば額は全然小さいけれど、1個8、9ドルの玩具としては、なかなかの規模だといえる。

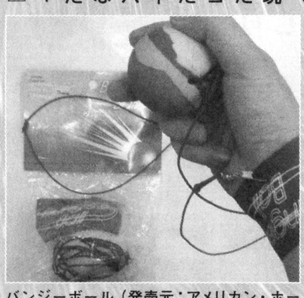
発明の経緯はともかく、遊び方はまさしく〝1人キャッチボールマシン〟。リストバンドから伸びたゴム紐の先にあるボールを投げ、跳ね返って来たところをキャッチし、また投げる。そしてキャッチ。さらに投げてキャッチして……と繰り返し楽しむのが基本らしい。「それって楽しいの？」と聞かれると実は結構楽しい。

簡単そうに見えても、やってみると意外に難しい。始めのうちは戻ってくるスピードに目がくらみ、ボールを後ろにそらしてしまう。どうにかボールを目で追えるようになっても、手に当てるのがやっとの状況がしばらく続く。反射神経と動体視力が鍛えられること請け合いだ。だからなのか、全米の『子供の健康と教育を考える親の会』とか何とかいう団体から、「10ドル以下の玩具でベスト」とのお墨付きももらってる、みたい。

1週間、1ヶ月と同じことを繰り返していたら飽きそうだけど、そこはアメリカ。ただのヨーヨー遊びに技を作り、プロが腕前を競い合ってるだけある。『バンジーボール』にも技らしきものが存在していて、テクニックを競い合って楽しめる。たとえば、右手で投げて左手でキャッチする技。あるいは地面に思い切りボールを叩きつけ、天井近くまで跳ね上がって落ちてきたところをジャンピングキャッチする技。ほかにも、戻って来たボールを後ろにそらし、跳ね返って再び前へ戻ってきたところをキャッチする技などなど、『ハイパーヨーヨー』でいう「トリック」のような難度の違う技が幾つもある。

今のところ日本での知名度は限りなくゼロに近い。それでも、社会現象にまでなった『ハイパーヨーヨー』の次を狙った商品――ただの中国ごまに『ハイパーディアブロ』なんて名前や、ただの縄跳びに『ジャンピングロープ』なんて名前を付けて流行らせようとした目ざとい日本の玩具業界だ。『バンジーボール』も「ジー・テック」という会社が輸入販売元になって普及させようと頑張っており、イベントなんかでデモンストレーションなんかも行っている。

もっとも、塾にゲームに忙しい日本の子供たちだ。キャッチボールなんてしてる暇はどこにもない。だったらいっそ、我が子や孫とキャッチボールを楽しめないお父さんやおじいさんに向けて売り出すってのはどうだろう。1個700円だから今時の子供のお小遣いで10個ぐらい買えちゃう。「お父さん（おじいさん）はこれで遊んでよ」。父の日敬老の日に子どもから『バンジーボール』を手渡されて、涙を流す姿が今年は日本中で見られるかも。うれし涙じゃないけどね。



バンジーボール（発売元：アメリカン・ホーム・プロダクツ　輸入販売元：ジー・テック）／価格：700円／ホームページ：http://www.bungee-ball.com/index.html
去年まで放映されていた変身美少女モノのアニメ「神風怪盗ジャンヌ」で主役のジャンヌが使っていた武器が、実は「バンジーボール」にそっくり。もしかしてルーツは日本？

タニグチリウイチ：'65年生。いろいろ記者。「SPA！」「電撃アニメーションマガジン」で書評、WEBマガジン「TINAMIX」（http://www.tinami.com/x/）や「ゲーム批評」と判型のよく似たゲーム誌でイベントリポートなどを連載。

ゲーム制作
大型ドキュメント企画

ダイスの挑戦

最終回 プロトタイプの意味

良質な物を作ることとビジネスにすること。ゲーム制作においてこの2つは切り離せない。そこに横たわる開発者の苦悩とは。ゲームはいったいどのように作られているのか。モノ作りの裏側を徹底ドキュメント。

突然に決まった香港ゲームショウへの出展

年が明け、世紀が変わった。そして足かけ一年余にわたる『シグナル』（仮）の開発も、プロトタイプ版の制作が、いよいよ佳境に入ってきた。

制作資金を提供したのは、経済産業省の外郭団体、財団法人マルチメディアコンテンツ振興委員会（MMCA）。制作に際してMMCAから2月20日に納品という条件が示された。製作期間は実質3ヶ月。非常にタイトな日程だ。

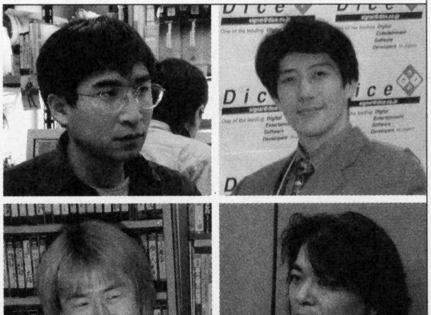
ここで『シグナル』の内容をもう一度整理してみよう。『シグナル』は哲学と科学の融合をテーマに、22世紀の沖縄を舞台に繰り広げられる「映像のジグソーパズル」を標榜する作品で、ゲームと映像が密接に融合しているのが特徴だ。プレイヤーは記憶喪失の主人公となり、様々なアイテムを調べながら、その「物」にまつわる記憶を映像の断片で獲得していく。この断片を組み合わせ、最終的に一本のアニメーション映像〜完全な記憶〜を形成することが、ゲームの大きな目的だ。

今回の製作では4000万円程度の資金が提供され、全体の5％程度の内容が作られることになった。開発にはダイスとアニメ製作会社の4℃（よんどしい）が協力している。またプロトタイプ製作と並行して、本製作のための大手ゲーム会社へのプレゼンテーションも続けられ、開発スタッフは目の回るような忙しさだ。

しかも年末になって、さらに新しい予定が加わった。香港で開催

シグナル スケジュール表

1月		
10	水	BGM打ち合わせ
11	木	iDEA2001用ムービーデータ納品
12	金	
13	土	
14	日	
15	月	声優サンプルテープ着
16	火	iDEA2001出発
17	水	←
18	木	←
19	金	←
20	土	←
21	日	小闘・サイトウ帰国
22	月	ムービー編集
23	火	ムービー納品・メーカープレゼン1



シグナル開発陣の面々。（左上→右上→左下→右下の順に）
北村隆弘（プランナー）、サイトウ・アキヒロ（ディレクター）、
黒木幸一（プログラマー）、佐藤友広（デザイナー）

される初のテレビゲーム・イベント「iDEA2001」の招待で、1月16日から21日まで、ダイス社長の小關昭彦氏と、ディレクターで共同経営者のサイトウ・アキヒロ氏が、現地に向かうことになったのだ。その結果スケジュールはさらに厳しいものとなった。

アジアでのゲーム開発の現状と『シグナル』

今回の決定は、名古屋大学博士課程の中村彰憲氏が昨年12月にダイスに宛てた要請に応えたもの。中村氏はアジアでのゲーム開発の国際分業を研究テーマとしており、iDEA2001を主催する香港のテレビゲーム業界団体「HKDEA」とも交流があった。そこでHKDEAから、日本のゲーム開発者の講演招待依頼を受けた際、中村氏は何社かの大手日本メーカーと共に、ダイスにも講演依頼を行った。

これを受けた小關氏は、単に講演だけでなく、小規模ながらブースを出展して、海外の投資家やゲームメーカー向けに、現地で本格的な『シグナル』のプレゼンテーションを行おうと考えたのだ。

「『シグナル』の製作資金提供を、国内だけでなく海外からも受けられないか、と考えたのです。アニメ部分を製作している4℃は『メモリーズ』『スプリガン』といった作品などで海外からも高い評価を得ていますし、『シグナル』自体もゲーム要素に加えて、進化した映像作品の要素もある。世界での展開も含めて、資金面や権利関係での役割分担を明確化し、最終的に「シグナル製作委員会」のようなものを作れれば、と思っています」（小關氏）

会場ではサイトウ氏が『糸井重里のバス釣りNo.1決定版』（N64）の開発を題材に、質の高いゲームの製作ノウハウについて講演

◆ i DEA2001 ◆



1月18日から21日まで開催された、香港で初めてのテレビゲーム・イベントで、いわば香港版東京ゲームショウ。主催は香港デジタルエンターテイメント協会（HKDEA）で、香港のゲーム会社、流通、出版社、業界団体など計42団体が出展。その中にはダイス、バンダイネットワークスなど、日本企業も4社出展しており、多くの入場客で賑わった。また17日から20日まで併設された開発者向けカンファレンス「GTEC」では、マイクロソフトをはじめ多くの企業が参加し、130コマ以上の技術解説などが行われた。



iDEA2001会場で『シグナル』の説明を行うダイスと中村氏（左端の人物）。

24	水	アフレコ
25	木	
26	金	ムービーSE打ち合わせ
27	土	
28	日	
29	月	MA
30	火	ムービー完成
31	水	β版完成
2月 1	木	
2	金	
3	土	
4	日	
5	月	メーカープレゼン2
6	火	
7	水	英語字幕版作成
8	木	サイトウ・静岡大学出張
9	金	←
10	土	
11	日	MMCA資料作成
12	月	MMCA資料作成
13	火	ゲームSE打ち合わせ
14	水	
15	木	メーカープレゼン3
16	金	ゲームSE納品／メーカープレゼン4
17	土	
18	日	ゲームSE再打ち合わせ
19	月	SE修正分納品
20	火	MMCA成果物完成（マスターアップ）
21	水	予備
22	木	予備
23	金	予備
24	土	
25	日	
26	月	MMCA資料提出
27	火	MMCA成果物確認

し、『シグナル』のプレゼンテーションも行った。その結果、複数の海外ゲームメーカーや投資家から注目を集め、そのうちの一社からは帰国後に先方から改めてダイスへの訪問があり、開発規模やスケジュールに関する質問がなされた。これらが実際にビジネスに結びつくかは不明だが、総じて高い評価が得られたようだ。また香港のゲーム会社が台湾や中国、ロシアといった国々の企業と国際分業を進めている現状を見て、小關氏は改めて海外に目を向ける必要性を感じたと告げた。


MA風景（左がサイトウ氏、右が田中栄子4℃社長）。

ゲームを形にするのは結局はプログラマー

帰国したサイトウ氏は、翌日からアニメのアフレコ、MA（注1）と精力的に製作を再開。まずはアニメのムービーデータが完成した。その後ムービーをゲーム部分に組み込むと共に、各種のオプション画面など細部のシステム制作に移っていく。一方で小關氏とサイトウ氏は、国内ゲームメーカーへのプレゼンテーションを継続した。

またこの作業と並行して、サイトウ氏は細部の調整指示を出した。ゲームのグラフィックと演出を、全体的に深く掘り下げるというのだ。「香港で海外のメーカーから8ビットのゲームのようだと指摘を受けたのです。もともとグラフィックと演出についてはあとから手を加えるつもりだったのですが、的確に指摘されましたね」（サイトウ氏）。

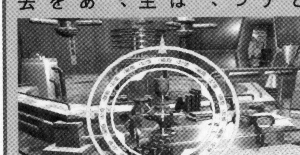
こうした調整指示はサイトウ氏が直接現場に指示することもあるが、多くはサイトウ氏からプランナー（注2）の北村隆弘氏に概要が伝えられ、北村氏がそれを仕様（注3）にまとめて、デザイナー（注4）やプログラマーに指示を出す。デザイナーとプログラマーの間でのデータ交換や意見調整も、基本的には北村氏の仕事だ。

製作が始まった当初は、仕様の切り方一つにも戸惑っていた北村氏だが、この頃には手慣れた感じで仕様を絵コンテ形式にまとめ、プログラマーに伝えていく。しかし北村氏がどれだけ頭をひねっても、紙の上でゲームシステムをまとめることには限界があり、プログラマーからしばしば矛盾点について指摘を受け、北村氏はさらに頭を悩ますことになる。

今回の製作に携わっているプログラマーは、メインプログラマーの黒木幸一氏と、サブプログラマーの八木澤知彦氏、近藤恵一氏だ。このうちダイス所属は近藤氏だけで、黒木氏と八木澤氏はフリー契約で参加。共にアートディンクの同期生で、同社退社後に黒木氏は銀行のシステム開発、八木澤氏は『巨人のドシン1』（64DD）にメインプログラマーとして参加した

◆シグナル(仮)とは…◆

ダイス・4℃共同で開発中のアドベンチャー的なゲーム。「映像のジグソーパズル」というキャッチフレーズがつけられており、プレイヤーは記憶喪失の主人公となって、部屋の中にあるアイテムを調査し、過去の記憶の断片映像を入手して、それを組み合わせることで封印された記憶を取り戻していく。MMCAの資金提供によりプロトタイプ版が完成。


記憶にまつわるアイテムをクリックすると……。

▼

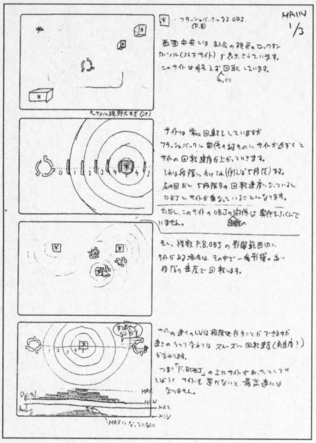

その物にまつわる断片映像が入手できる。これを多数集め、組み合わせて記憶を回復していく。

(注1) MA：マスターオーディオの略。完成した映像と、アフレコで収録した音声、BGM、効果音（SE）を一つにダビングして、映像上に融合させること。(注2) プランナー：ゲームシステムを構築、それを仕様書と呼ばれるゲームの設計図に記して、プログラマーやデザイナーに伝達する職種。また合わせて開発陣の間の意見交流や雑用業務なども行う。メーカーによっては企画職、ゲームデザイナーなどと呼ばれることもある。またプランナーが存在しない会社も多い。

あとに、縁あって再会した。

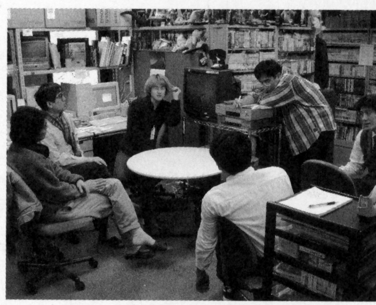
「当時のアートディンクはプログラマーの職分が強い会社だったので、プログラマーが比較的自由に仕様を決めて、デザイナーにグラフィックの発注などをしていたんです。ところがダイスではプランナーという職分があり、仕様を決めてもらえるので、逆に自分の職分範囲に悩むこともあります。プランナーがすべて仕様を決めて、プログラマーは指示通りにコードを書くことに集中できれば楽でしょうね。実際に銀行のシステム開発ではそうでした」（黒木氏）

しかし仕様の正確な実現が求められる実用系のプログラムと違って、遊んだうえでの楽しさが求められるゲーム開発では、最終的にプログラマーの遊びに対するセンスや演出力が求められる。「僕のほうが黒木さんより考えほうが適当かもしれない。ソースを綺麗に書くよりも、画面が綺麗に動いて、遊んでいて楽しげなほうが重要だと思っていますから」（八木澤氏）。これはゲーム製作が集団製作とはいえ、まだまだ個人の才能による点が多いことを示している。



北村氏が書いた『シグナル』の仕様書の一部。

サイトウ氏や北村氏の指示もなかなか現場に伝わらないようだ。特に3D空間上での物の移動の指示などは、直接サイトウ氏がゼスチャーをしながら「こーんな感じ」と説明するなど、非常にアナログ的だ。その説明を聞いて実際に画面上で物を動かす様は、個々のプログラマーやデザイナーの感性に委ねられる。そうして完成した物を見て、再びサイトウ氏が「もうちょっとこんな感じ」と指示を出すのだ。この壮大なトライ&エラーの繰り返しで、少しずつ『シグナル』は形になっていく。



打ち合わせ中の『シグナル』メインスタッフ。

無数の記号の集積で表現される「ゲーム」

またサイトウ氏の演出指示を見ていて、ひとつ気づいたことがあった。単に映像を写実的にして画面を派手にするだけでなく、そこに必ず記号的な要素を強化する意図があるのだ。言い換えれば演出を通してユーザーにゲームの遊び方の説明を行っているともいえる。

「そうですね。たとえばある物体をユーザーにクリックさせたい場合、カーソルが物体に重なると、カーソルの色が変わるという演出が考えられます。しかしこの時、カーソルに点滅が加わり、さらに何か予兆を告げるようなSE（注5）が鳴ると、ユーザーの物体に対する意識はさらに強まるでしょう。こうした細かい要素を無数に積み上げていくことで、ユーザーは快適にゲームを楽しめるようになるのです。これは任天堂のゲーム開発で収得した技術です」（サイトウ氏）

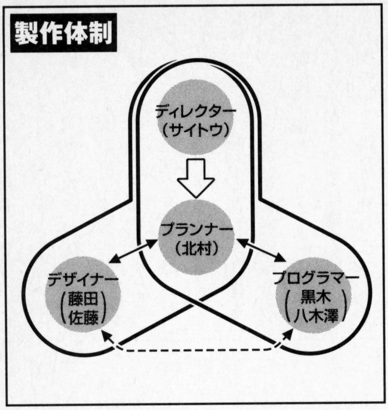
これは裏を返せばゲーム映像の本質は、記号性にあるということでもある。プレイステーション2の精緻なCGもファミコンのチープな映像も、ゲームの面白さでは変わることがない。ただ、一方でファミコンの記号的な演出に感情移入できる人は限られてくる。そこでデザイナーには写実的で、かつ記号性を強め、さらにデータ容量をあまりかけないという、特殊な映像のセンスが求められている。この点にデザイナーの藤田泰男氏と佐藤友広氏も、共に苦労を見せていたようだ。

ただ、ゲーム自体にも映画やア

（注3）仕様：ゲーム上で表現するための様々な事柄、たとえば一連のルールやモンスターの能力値、マップ情報などを、プログラムが可能なようにフローチャートなどで書き記したもの。仕様が記された紙を特に「仕様書」と呼ぶが、各メーカーによって統一した形式があるわけではない。（注4）デザイナー：ゲームのグラフィック制作を担当する職分。何を描くかで、大きく2D系と3D系に分かれる。藤田氏と佐藤氏は共に3D系のデザイナー。（注5）SE：サウンド・エフェクトの略。ゲームの場合、決定音やキャンセル音、爆発音や命中音など、BGM以外で鳴る音の総称として使われることが多い。

ニメーション以上に記号的な特性がある。そして様々な記号を無数に積み重ねていくことで、そこにもう一つの仮想現実、いわば記号以上の物を生み出すことが、ゲーム製作の本質だともいえる。考えてみれば『シグナル』のゲームシステム自体が、記憶の断片となる映像を集めて編集し、一本のストーリーを紡ぎ上げるという、きわめて記号的な存在だ。しかもこの編集という行為を、作り手はユーザーに委ねて、そのうえで快感を生じさせなければならない。

小説や映画の作劇手法が成熟しているのに対して、ゲームは技術が発達し続けることもあり、未だにその文法は発展途上にある。そして『シグナル』に限らず、多くの開発者がそのあり方を求め続けているのだ……。



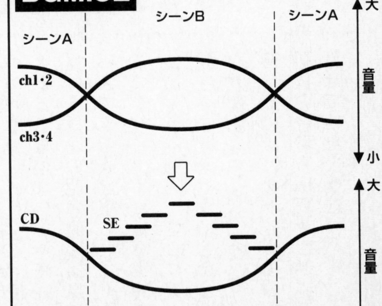
一方でゲーム部分のBGMとSEについて、制作を担当するマニュアル・オブ・エラー・アーティスツの松前公高氏からおもしろい提案があった。松前氏はダイスの『〜バス釣りNo．1』シリーズで音楽を担当しており、テレビCMなどでも活躍している。業界でも古株の音屋だ。

松前氏のアイディアとは、ステレオ2chの内蔵音源を2種類用意して、それぞれ異なるBGMを同時に流し、ゲームの画面モードに応じて双方の音量をプログラムで調整するというもの。これによって、画面の切り替えをより意識づけられると共に、一方の音楽が流れている背後でも別の音楽が流れているといった、幻想的な雰囲気が演出できる。

この提案はメインプログラマーの黒木氏を強く刺激したが、残念ながらメモリ容量と期限の問題で採用にならなかった。そのかわり、CD上で鳴らすBGMの音量をプログラムで調整し、そのうえにSEをうまくかぶせることで、演出効果を高めることになった。

「僕は今までPC上でのゲーム開発しか経験がなかったので、今回も最初からBGMはCDで鳴らすことに決めてメモリの割り当てを行ったんです。でも松前さんのアイディアは刺激的でした。僕も趣味でVJをしているので、サウンドをプログラムで制御することに関心はあったんですが……ぜひ本製作では実現させたいですね」（黒木氏）

こうした製作の結果、1月末日にはβ版（注6）が完成。その後、期限ぎりぎりまで調整が続けられた。端から見ていると、調整とは作り手の神経が非常に消耗される仕事のように見える。しかし意外にもサイトウ氏は、ゲーム製作の中でこの調整段階が一番楽しいという。



「プラモデル製作でいえば最後のデカール貼りのようなものですからね。それにゲームの調整は、操作性の向上をはじめ、面白さに直結する部分なので、ここにこだわるか否かで完成度がまったく違うんですよ」（サイトウ氏）

ただ現場の製作陣にとって、著しく疲労する期間であることは間違いないようだ。この間に北村氏はストレス性の腸炎になり、黒木氏は昔痛めた頸椎の神経圧迫が再燃して、一時は指先がしびれて満足にキーボードがたけなくなった。八木澤氏は持病の難聴が最後

（注6）β版：ゲームの製作段階を総称する名称。ゲームの大まかな要素の入ったものをα版、要素がほとんど入り、内容のチェックが行えるようになったものをβ版という。

まで完治しなかった。

プロトタイプの完成とダイスの「新しい挑戦」

当日まで北村氏が何度も動作を確認し、万全の準備で迎えた納品日。MMCAの鈴木一也氏が見守る中、ダイス社内で実施検査が行われ、無事に合格となった。さらに3月7日はMMCAの成果物発表会でサイトウ氏が『シグナル』プロトタイプのデモプレイを行い、会場の喝采を浴びた。

しかし小關氏の表情はすぐれない。なぜなら本製作の見通しがまだ立っていないからだ。

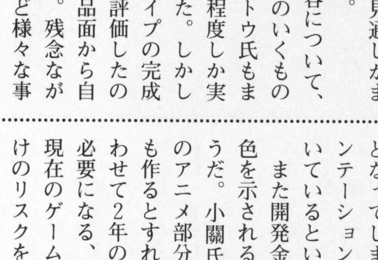
プロトタイプ版の内容について、小關氏は必ずしも満足のいくものではないという。サイトウ氏もまた、本来の計画の1割程度しか実現できなかったと述べた。しかしサイトウ氏がプロトタイプの完成度を、主に作品面から評価したのに対して、小關氏は商品面から自己評価を下したようだ。残念ながら製作期間や人材面など様々な事情から、画面の完成度を高めることができず、映像的に地味な作品となってしまった。これがプレゼンテーションの場でマイナスに働いているという。

また開発金額と製作期間も、難色を示される原因になっているようだ。小關氏は仮に『シグナル』のアニメ部分を元に劇場用の映画も作るとすれば、ゲーム開発とあわせて2年の期間と5億の資金が必要になる、と計算した。しかし現在のゲーム不況の中で、これだけのリスクをオリジナルの企画にかけられる会社は少ない。

またプレゼンテーションの場でしばしば指摘されるのが、ネットゲームへの対応についてだという。現在のゲーム不況に対する取り組みの一つに、「ネットワーク」というキーワードが注目されているが、プロトタイプ版では曖昧としている。小關氏は今後『シグナル』の企画を、本質部分はそのままに、よりコンパクトにしたり、ネットゲームを前提にするなど、根底から改めることも視野に入れているようだ。

プロトタイプは本製作に繋がってこそ意味がある。どんなに内容が優れていて、可能性を秘めていたとしても、投資家やゲームメーカーにその良さが伝わらなければ自己満足にすぎない。一方でもし本製作が決まれば、これまでに得た開発のノウハウは、何倍にもなってダイスに返ってくるだろう。

『シグナル』プロトタイプの製作終了は、また新たなダイスの挑戦の始まりでもある。3月7日の時点でその評価は宙に浮いている。その立場の危うさはまた、今のゲーム業界を象徴しているのかもしれない。『シグナル』のWEBも立ち上がる。この続きはwww.dice.co.jpで……。



MMCA成果物発表会でデモプレイを行うサイトウ氏。

◆シグナル・スタッフリスト◆

総合ディレクター：サイトウ・アキヒロ
ゲームデザイナー・制作：北村 隆弘
シナリオライター・プランナー：川口 淳
アートディレクター・CGデザイナー：北原 聡
CGディレクター・CGデザイナー：藤田 泰男
CGデザイナー：佐藤 友広
CGデザイナー：村野 嘉泰
WEBデザイナー：加藤 崇志
メカデザイナー：安藤 賢司
メインプログラマー：黒木 幸一
プログラマー：八木澤 知彦
プログラマー：近藤 恵一
シナリオ協力：端谷 浩成
制作協力：遠藤 ゆか
制作協力：河合 宏明
翻訳・通訳・コーディネーター：中村 彰憲（名古屋大学）
企画協力：福井 健太
企画協力：上野 勝（静岡大学）
メディアプロデューサー：金田一 健
音楽：松前 公高（マニュアル・オブ・エラーズ・アーティスツ）
絵コンテ・演出：小倉 陳利
キャラクターデザイン・作画監督：久保 まさひこ
CAST：
カズト　千葉 進歩
サクラ　り　の
タクマ　近田 和生
キリエ　黒崎 彩子
ガヤ　北村 隆弘、川口 淳、小野 憲史
原画：笹嶋 啓一、柿田 英樹、山口 賢一、吉田 徹、千葉 ゆみ、関口 英樹、田澤 潮、野村 和也、平岡 剛
動画検査：梶谷 睦子
動画：畠中 雄志、中西 寛、関口 英樹、田澤 潮、竹本 直人、韮塚 紗絵、野村 和也、平岡 剛、高橋 祐子、楠 知津子
色指定・デジタルペイント検査：羽野 雅之
デジタルペイント：峰沢 琢也、武 遊、AIC
デジタル特殊効果：新林 希文
美術：菱山 徹
CGI監督・画面設計：斉藤 亜規子
CGI：村上 浩
ARスタジオ：TACT STUDIO
レコーディングエンジニア：佐藤 千明
アシスタントレコーディング：加藤 竜一
MAスタジオ：MESA
MIX：森田 仁人、松尾 直樹
サウンドエフェクト：笠松 広司
制作進行：寺倉 卓哉、大岡 央季
制作担当：薄金 眞
プロデューサー：田中 栄子
総合プロデューサー：小關 昭彦

大槻典博（おおつき・のりひろ）：71年生まれ。フリーライター。コンピュータ&テレビゲーム系で主に活躍。

クリエイターの原体験　第20回



"打ちこみ"という形だから音楽が作れたんでしょうね

株式会社スーパースィープ　**細江慎治**

耳に心地いいメロディライン、きらびやかなテクノミュージックを世に送りだしてきた"めがてん"こと細江慎治氏。一時代を築いたコンポーザーの原体験を聞く。

音楽の授業は好きじゃなかった

—子どもの頃の思い出などを。

細江：岐阜で生まれ育ったんですが、特に思い出深いことはないですね。小学校に入ってすぐ、家族と東京の調布に出て来ています。

—東京で小学校から中学校に進学されたんですか？

細江：ええ。それで中学の時に、理系の担任が顧問を務める放送委員に就きました。そこに在籍していた先輩がテクノキチで、髪型もテクノカット（※1）だったんです。YMO、プラスティックス、P-MODEL、ヒカシューとか（※2）、そういう音楽を彼から一気に叩き込まれました。

—テクノポップ以前に音楽に興味を持たれたことは？

細江：普通にシンセの曲は聴いていました。冨田勲（※3）、ジャン・ミッシェル・ジャール（※4）とか。でも、ポップな電子音楽は全然知らなかった。そういうものに一気に染められたのは、中学校に入ってからですね。

—どちらにしても電子音楽ですよね。他ジャンルの音楽とそれらとで、何か決定的に印象の異なるところはありましたか？

—あまり深く考えたことはありませんが、"とにかく格好いい！"というイメージですね。普通の音ではないっていう。「電子」という普通でないものに魅力を感じて、そこに引き込まれていました。

—ちなみに当時の音楽の成績は？

細江：ほとんど2でした。音楽の授業は好きじゃなかったんです。高校に至っては、音楽の授業自体がなかったもんで、勉強として音楽に触れる機会はもうなかったですね。

—そうした音楽体験に触発されて、何か自分でもやってみようと思われたことは？

細江：作曲しようと思ったのはずっとあと、バイトを始めた時からですね。学生時代はYMOのコピーバンドとかをやっていました。

—その頃、将来は音楽を作る職業に就きたいと思われていた？

細江：いや、ぜんぜん！　将来の

ことはあまり考えていなかった。学生時代は興味のあるままに、CGのデザインをやってみようかなぁとか、ゲームが好きだからプランナーになってみたいなぁと思ってみたり。

――後にゲーム会社（※5）に就職されるわけですが、入社された会社のゲームに興味を持つことはありましたか？

細江：いや、あまり昔は意識していなかったですね。入ったきっかけも、CGの専門学校の友達がバイトしていたので、呼ばれて芋づる式に入っちゃったという。

――それまでに音楽を作られたご経験は？

細江：あまりないんです。「打ちこみ」という形だから音楽が作れたんでしょうね。そのくらい、作曲ということを考えたことがなかった。音楽理論も参照していなかったし、五線譜も当時は分からなかったんですよ。「いい」と思うまで音符を並べ直すという思考錯誤を続けていました。それで「できちゃった」というくらいのもんですよ。何かを作ろうという気持ちはなかった。

――細江さんといえば、やはり例のシューティングゲーム（※6）以来テクノのイメージがあります。その後に発表された作品にも、'90年代テクノを曲調に取り入れたゲームがありましたが、当時珍しかったですよね？

細江：あの頃は、誰もそういう曲を入れようとは考えていなくて。たまたま僕の友達から「凄いCDがある」って言われて、デス・テクノ（※7）を聴かしてくれたんです。で、ちょっと聴き始めたらその世界にどっぷりハマって「よっしゃ、これでいこう！」って。企画の人を説得（洗脳？）し始めて、それでなんとか入れてもらえたんですよ。

――理解を得るのは難しかった？

細江：かなり周りの抵抗はありましたね。「これ、ROMが間違っているんじゃない？」とか言われて。

――あのレースゲーム（※8）の曲には、ロッテルダム・テクノ（※9）の影響がありましたよね？

細江：ええ。ただ仲間内にロッテルダムをやろうという人はいなかったですね。真面目に音楽をやっているとできないでしょうね。ちょっとキレちゃわないと（笑）。

――'96年に転職しましたよね。これはどういった経緯から？

細江：入って10周年記念ということで。「10年やってりゃもういいか」と、辞めてみようかなと、決めた頃に友人たちに誘われたんです。会社を作るか、フリーになるか、どこかに就職するかの三択だったんだけど、正直なところ貯金がなかったんで「こりゃ独立するのは無理だ」と言うのがオチでした。

――その時に何人かの方と一緒に？

細江：最初は僕一人だったんですけれど、将来的な仕事量を考えると、ちょっとやりきれないかなと思いまして。紆余曲折がありつつもパートナーを見つけて。

――そうしてアリカに入社されたと。その後、お辞めになって、今の会社を立ち上げらげられた経緯は？

細江：アリカに入った時から、「何年かしたら辞めるよ」とは宣言していたんで、まあ言ったとおりに形ができたという感じですかね。（会社経営は）一回やってみたかったんですよ。その際にはアリカさんにも協力して貰って。

――他の会社の音楽も担当してみたくて、とか？

細江：ああ、それは大きいですね。ゲーム会社がゲーム会社に音楽を発注するのって抵抗あると思うんで。アリカの中にいた時もいくつかやったんですけれど、やっぱりサウンドはサウンドで独立していたほうが、周りの会社との仕事がやりやすいかなぁと思って。

――「スーパースィープ」という社名の由来は？

細江：スィープには「掃除」「じゅうたん爆撃」という意味があるので、じゃあゲームを音楽で綺麗にしていきましょうか、じゅうたん爆撃していこうか、なんていう思いで名付けてみたんです。色んな意味に取れるから、面白いなぁと。最初は「カミカゼ」にしようかとも思ったんですが、「それ日本ではいいけれど、海外に行った時にヤバいから」と、止められて。

――他社からの注文というのは、

どこまで細かく注文されるものなんでしょう？

細江：相手の会社にもよりますね。各社ごとに色々と方針が違って。

――『テクニクティクス』の曲の注文の時は、「テクノ調の曲でお願いします」というような注文だったわけですか？

細江：いえ、かなり音楽に詳しい人がプランニングしていたんで。『テクニクティクス』に関しては、かなり完成した形で制作依頼が来ているんで、あまりこちらがどうこうということは。

――音楽に詳しい方が作られたことで、注文が細か過ぎたといったことは？

細江：いや、やっぱり音楽を分かっている人のほうがいいですね。どこが聴かせどころかを分かってくださるんで。音楽に興味のない人がやっていると、どれも一緒っていう感じになっちゃうでしょうね。「ナントカみたいに」とか（笑）。それが一番辛いんですけれどね。それに「ナントカみたいに」だと、その「ナントカ」を何らかの形で超えないといけないじゃないですか。

――どうしても比べられますからね。そこで単なる劣化コピーのように思われても困るでしょうし。

細江：ええ。「あのレースゲームみたいに」とか言われても、もうできないぞぉ！　みたいな（笑）。あれから時代も変わっているわけですからね。

――'90年前後にゲーム音楽ブームがありました。あれについてはどうお感じになっていますか？

細江：何だったんでしょうかね？　ブームの理由が分からない。だけど、あの時代を作った人たちは、いいですね。今でもずっと作り続けていますからね。

――メーカー各社に名の通った人が現われましたね。それ以降にも新しい人はどんどん出てきているはずですが、名前がピックアップされることはあまりないようです。そのあたり、音を作るうえでの技術的制約が少なくなったことと関係があるのでしょうか？

細江：一般の音楽と差がなくなっちゃったってのはありますね。ただ、それだけでもなさそうなんですよ。だとしたら、ゲームボーイの音楽の人は、もっと名が出てきてもいいですよね。時代の流れ的にゲーム音楽が興味の対象にはなりにくい時代なんですかね。

――要はコンピュータから聞こえてくる音そのものに対しての〝目新しさ〟を持続できた時期が、だいたい'90年代半ばくらいまでだった、ということではないかとも思えますが。

細江：発展時期というのは、なんでも面白いですからね。ある程度落ちつくと、あまり目立たなくなっちゃいますよね。

原点はテクノっぽいですね……

――話が少々戻りますが、いきなり現場レベルから仕事を始められたことについて、良かったことや悪かったことは？

細江：良かったことは結構あります。音楽理論とかなんにも知らなかったんで、あまり悩まないで作れちゃう。よく人と話していると聞くんですが、こういうコード進行なら次にこのコードを使ってはいけないとか、自分の中で勝手にルールを作っているんですね。

作品紹介

テクニクティクス

メーカー：アリカ／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年1月25日

テクノの曲に合わせて、波紋を次々反応させて音を奏でる「リズムアクションゲーム」。ステージ上に発生する波紋（マーカー）にキャラを合わせるアイディアが面白い。マーカーへの合わせ方によって連鎖を狙えるなど、パズル的な遊び方もできる。従来の“音ゲー”とは異なり、音を鳴らす順番を変えたり、トーンコードやディレイ、ピッチベンダーを駆使した自分なりの音のアレンジも可能。数多くのゲームミュージックを手がける“めがてん”こと細江慎治氏率いる「スーパースィープ」がサウンドを担当していることでも話題の作品。



©ARIKA CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

――そうでなければいけないという普遍的な根拠はないわけですよね？

細江：ええ。こっちのほうは一般的でないとか、いらないことを考えちゃう人が多いんですよね。僕はそれを考えないというか知らないんで。だから、つまづきがないんですよ。

――じゃあ、悪かったところはない？

細江：生録の時は辛いですね。ミュージシャンのために音を譜面に起こすんですが、やっぱりある程度の知識がないとスピードが出ない。あと、スタジオでミュージシャンと連絡を取る時に用語を知らないと伝えられない。そういう時に「勉強しないといけないな」と思いますね。打ちこみでは作りきれないところって多々あるので。

――ゲーム音楽を作るために、音楽の趣味を意識的に広げるようになったところは？

細江：それはもう、タイトルごとに。「こういう方向性でいかなきゃいけないかな」と思ったら、参考に聴いてみたり。まあ、色んな音楽があるなということは分かりましたね。

――それでも、やっぱり原点はテクノなんですか？

細江：うーん、なんでしょうね。テクノ……っぽいですね。音楽はどれも一緒って言えば一緒なんですけれどね。集約してテクノになっているのかも知れない。

――唯一打ちこみで作れる音楽として、電子音楽に思い入れがあるとか？

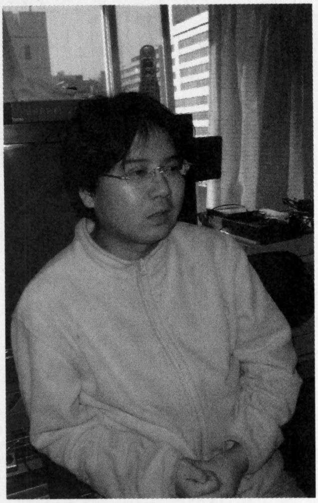
細江：いくら他の音楽をコピーしても、結局打ちこみ音楽じゃないですか。ジャズの打ちこみをいくら綺麗にやっても、それは本当のジャズではないし。テクノはいつもテクノですからね。

――細江さんが〝一般的に聴けるもの〞を作るうえで、なにかご自身に制約を課していることはありますか？

細江：いや、あえてやっちゃうほうが面白いんで。僕は結構、勝手にやらせてもらってますね。これでいくぞと決めたら、「やだ！ 他のは入れない」とか。

――まるっきり前衛に突っ走ってしまうようなことは、細江さんのパーソナリティーにおいて心配する必要はない？

細江：そうですね。そこまで酷いことはあまりないですよ。また、他の会社からあまり押し付けられることもないので、まあ好きにやって来れたと。



細江慎治（ほそえ・しんじ）
'67年岐阜県生まれ。'87年よりゲーム業界に入り、ファンの心に残る数多くのゲーム音楽を手がける。'96年アリカ入社。2000年に同社を退職後、サウンドデザインを専門に手がける(株)スーパースィープを設立。その社名は新作ゲームの広告でもしばしば取り上げられるほどブランドとして名高い。愛称は「めがてん細江」。

（※1）テクノカット
初期YMOのメンバーが採用した髪型。ほとんど「坊ちゃん刈り」。

（※2）YMO、プラスティックス、P-MODEL、ヒカシュー
いずれも'80年代日本のニューウェーヴ・テクノポップシーンを語る上で外せないと言われるバンド・ユニット名。

（※3）冨田勲
作曲家。'60年代にテレビ番組や映画などのテーマ曲を数多く世に送り出す。'70年代からは初期のシンセサイザーを使った楽曲を手がけた。

（※4）ジャン・ミッシェル・ジャール
フランス人の作曲家。'76年、シンセとマルチトラックレコーダを使用したアルバム『OXYGENE』を発表、欧州各国で話題に。

［5、6、8の三項は、諸般の事情と細江氏の要望により、具体名が記載できません］

（※5）ゲーム会社
パクパクとドットを食べる黄色いキャラクターのゲームでお馴染みの、片仮名3文字の名を持つ大手ゲーム会社。

（※6）例のシューティングゲーム
'87年アーケード版発売。囚われの姫を救うために青いドラゴンを操作して魔窟を目指す筋書きの、片仮名9文字のファンタジー調STG。

（※7）デス・テクノ
'90年代英国の「レイヴ・ムーヴメント」と呼ばれた野外ダンスパーティーの文化から生まれた音楽。ジュリアナ東京でかかっていたような曲に影響を与えている。

（※8）レースゲーム
'93年アーケード版発売。当時はそのポリゴン描画表現が話題をさらった、片仮名7文字の名を持つRCG。

（※9）ロッテルダム・テクノ
オランダ・ロッテルダム発祥の若い低所得者層向けテクノ。ビート主導の激しい曲調と下品なシャウトが特徴。

矢本広（やもと・ひろ）：取材後、読者アンケートに「コンポーザーの方に取材して欲しい」というご意見があったと聞きました。今回の記事がホンの少しでもご要望に叶っていたら、と思うのですが……。

お知らせ 3月17日にCANDYPOP LABELより、スーパースィープの音楽CD『テクニクティクス』『カスタムロボ音楽劇場～』が発売されています。お問い合わせはCDショップへ。

ギャルゲー世界遺産

橋本和明

最終回
長岡志保
（To Heart）

メーカー：AQUAPLUS／機種：PS／
価格：6,800円／発売日：'99年3月25日

ゲーム批評はギャルゲーを日本が世界に誇る文化遺産と認め、ヒロインへの思いを永久保存します。

ゲームでない何か～ギャルゲー進化の末に～

ギャルゲーは、ゲームではなくなった。そもそもゲームではなかったのかもしれないが……。それまでのゲームが追求してきた達成感や爽快感ではなく、恋心、ときめきを与えてくれるギャルゲーは、複雑なゲーム内容を必要とせず、絵とシナリオだけで完成することから、あらゆるメーカーが数匹目のドジョウを狙い、次々にタイトルを発売したため、あっという間に時代の主流となった。その栄華が最高潮に達した時、パソコンの世界から黒船のごとく現れたのが、今回紹介する『To Heart』だ。このゲームは、売れたというだけでなく、革命を起こした。本作では、確かにおまけゲームが数本入っているが、それらは個々の独立したソフトであって、このゲームとはほぼリンクしていない。文字と絵を表示し、一部にだけ選択肢が入るビジュアルノベル、というシステムは、シナリオをただ見せるだけに専念することで、存分に萌える話を盛り込めた電子ブックだ。しかし基本が小説なので、当然感情移入するし、淡々と流れる物語を、キャラクターと共にその世界で見つめ続けさせることができる。それはまるで映画でも見ているように……。総プレイでは数十時間。同じドラマをこれだけ見続けるのは、ある意味洗脳に近い行為であり、他のメディアでは存在しえない。ゲームがその形を守らず、ゲームであることを放棄した時、新たな目的を持った新しい何かが現れたのだ。

このゲームは受け入れられ、ユーザーを狂わせた。感動するのは心が綺麗だからだ、と自画自賛し、偽善を気どりながら声高らかに語る人たちが沢山現れた。しかし、勘違いしてはいけない。心にぽつりと空いた孤独感を満たしてくれる、と思い込んでいるこのゲームで得られる満足感は、男だからという部分が大きいのだ。もしヒロイン役が男だったら、同じくらい楽しむことはできるだろうか？　恋愛は性欲ではない、と言うかもしれないが、自分よりも弱者に対する、自らのものにしたいという欲望から湧き出る「萌え」という波動は、性に対する欲望なのだ。ギャルゲーは「友達の代用品」ではなく「彼女の代用品」なのだから、それはつまり性欲であり、「感動」という記号に包み込み欲望を具現化したものにすぎない。

さて、このタイトルは前述の通りシナリオがすべてだ。ありがちな学園に現れるステレオタイプで多少変わった女の子たち。必ず主人公を頼りにしてくる、ありふれた物語なのだが、プレイヤーは実体験の記憶を重ねることで、その感情は抑えきれないほどに大きくなり、あたかも共有体験のように、仲間を見つけては同窓会のように自分の体験を語り合い、今やゲームに関連する単語、たとえば「マルチメディア」なんていう言葉にも過敏な反応を示すまでになっていた。出てから数年が経過したというのに、未だ志保たん萌え萌え、などとうわごとのようにつぶやいてみたりすることもある。べつに特別愛があるわけでもなかったはずなのに、プレイしたその記憶が、貴重な体験として心に刻み込まれた。「物語重視」は今、大きなスキームとなっている。しかし、それは「ゲームの否定」なのではないだろうか。プレイヤーである我々も、最近、アクションゲームがつまらないと思わないか？　RPGが面倒になり途中で投げ出していないか？　それは「ゲームでない何か」に適応した証しなのかもしれない。



イラスト：UGO

橋本和明（はしもと・かずあき）：ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

エロの星の名の下に

セーラー服を脱がさないで

南敏久

第7話『秘裂』の巻

ジャンル：AVG／メーカー：Cadath／機種：Win95＆98＆2000／価格：8,800円／発売日：2000年12月15日

陽気も春めいてまいりましたが、皆さんお変わり御座いませんか。南サンのエロコーナーですよー。さて、南サンは前回に引き続いて未だにピルルピルルと出血が続いております。ましてやこの時期、スギ花粉が例年の倍は飛びまわっているハズ（間違いなく巨獣キダマーの仕業）ですから、鼻水と鼻血のダブルパンチ！　早くもっと暖かくなってバイバイブルーしないと（夏になれば完全に止まるのだ）、脱水症状と貧血でダウンしてしまいますです。女のコって毎月こんなんだから大変なんだなァ。

と、いつものことですが、そんな前振りとは何の関係もなく、今回紹介するエロゲーは『秘裂』です。読んで字の如く、純愛だの癒しだのといった小賢しい要素が入ってくる余地は微塵も御座いません。お話はというと、親の所有しているマンションに一人暮らしている主人公、彼の下には心も身体も自由になる完全調教メロメロ済みの藍ちゃん緑ちゃん姉妹が居るのですが、最近それに食傷気味な彼は、新しい獲物として同じクラスの女のコを罠に掛ける……という今までここで何千回紹介したか分からないようなお決まりのパターン。だったら何故に？　今回このゲームを取り上げたかというと、もう完全に南サンのシュミ。登場するHシーン（ちゅうかHシーン以外ないんだけど）のすべてが着衣！　脱ぎなし!!というトコロ。制服や着衣性交のイヤらしさについては、もう5年以上にわたってこの場で訴え続けてきましたので、古株の読者の方にはもうすっかりお馴染みでしょうが、ここにきてやっと世間一般にも浸透してきたような気がします。制服とはまたちょっと違いますが、最近では大手メーカーからもアニメコスプレ系のAVが、追っかけきれないほど乱発されていて嬉しい限り。やっぱコレもこの間書いたコスプレAV本の影響かしらねぇ岡田クン？　このままいけば本当に世の中動かせそうです。トゥナイト2に出れる日も近いぜ（↑でっかいんだか小っちゃいんだかよく分からない妄想）。で、ゲームの話に戻ると餌食になるのはクラスのアイドル・清楚な春香ちゃんとロリな杏ちゃん。前出した姉妹と何となく雰囲気が似通っていますがそれでもいいのか。この2人が制服やブルマやスクール水着を着たままハメ倒されて、腹ボテになってもまだハメ続けられる至極陰惨なストーリーでした。実は今回、別なソフトの紹介を予定してまして、急遽それが発売延期で入手不可になったため、ピンチヒッター的に『秘裂』を扱ったのですが、何かイマイチでしたね。教訓・発売日はきちんと守ろう!!



さらに教訓・休む間もなく女の子に襲いかかるイベントが発生すると、それはそれで精神的に疲れる。

次回、約一年ぶりに淫乱ゲーム博覧会（通称・インパク）開催を企画中（編集部未公認）。読みたい人は読者コーナーに署名を。

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれの雇われ特殊造形業＆怪獣博士。久々に怪獣造形に復帰中です。今年はテレビに映画にがんばるぜ！　と息巻いた途端に風邪と歯痛と花粉症でダウン。ツイてない。あと、制服コレクションを再開いたしましたので、卒業・進学・退社・リストラなどで要らない制服の出た素敵な貴女は編集部気付で南サンまで。薄謝進呈いたします。

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

Writing by **在鳩飛雲**

血みどろ指数　0　250　500　750　1000

892首

Sacrifice 汁苦
『アリス イン ナイトメア／完全日本語版』



ダラダラドロドロの血みどろコラム　牛丼大盛汁沢葱抜ね！の第19回

今さらでお恥ずかしい限りだが、『ハリー・ポッターと賢者の石』なんぞを読んでいる。これが実に面白い。流石は世界中でベストセラーになっているだけのことはある。書評コーナーではないので、詳しい物語なんぞ紹介しないが、大人が読んでも充分以上にハマってしまう。この本に限らないが、大人が読んでも虜になってしまうような児童文学がある。『ナルニア国物語』然り、『はてしない物語』然り。そんな中でも、特にマニアックかつディープに愛されているのが、『不思議の国のアリス』であろう。

なぜそんなに『アリス』が愛されるのか？　奇想天外な物語、秀逸な言葉遊びとギャグの数々、象徴的なテーマ性、奇妙奇天烈な登場人物、テニエルの挿絵、何よりも〝アリス〟自身の魅力……語りだしたらきりがないだろう。だからこそ原作をそのまま映像化した作品から、オマージュ・パスティーシュ・パクリと、なんでもござれなのである。

今回はそんな『アリス』を元ネタとした、強烈にダークなゲーム、『アリス イン ナイトメア／完全日本語版』である。このゲームの物語は、いわば〝不思議の国の後日談〟とでも言うべきものになっている。アリスは不思議の国から帰ってきたあと、火事で家と家族を失い、さらにはその後遺症として精神に障害をきたして、病院に入院していたのである。

何年もの間、悲鳴を上げる以外には口も聞かず、目の取れかけたウサギのぬいぐるみをただ虚ろに抱えるだけのアリス。そんな彼女が、不思議の国へと帰還することになったのだ。

美しくも奇妙で愉快だった国は、なぜか陰気で邪悪な国へと変貌を遂げていた。住人たちも昔とは違った意味でみなイカレており、一様に血走った目つきをしている。無論、ナイフで武装し、血の飛び散ったエプロンを着けたアリス（プレイヤー）とて例外ではない。すべてのものに邪悪が満ちているのである。

この世界の住人たちは、すでにファンタジー世界の住人ではない。姿形がどうであれ、血と肉を持った存在なのである。それはトランプ兵たちに至るまで徹底されている。斬りつければ、血を噴き出し、真っ2つになって死んでいく。もちろん原作の〝ハートのクイーン〟の言葉そのままに「首をはねーい！」となるわけだ。

世界観は実に絶妙。原作を知っていればニヤリとさせられる場面が連続し、次に登場するキャラクターは誰だろう？　と、先が愉しみになる。謎解きもまたしかりで「あぁ！　そうなるのか！」とか、「えぇ？　そーなっちゃうわけぇ?!」など、予想通りの、そして予想を裏切る展開が繰り広げられる。見事である。

ぜひ原作を読んだ上でプレイして欲しい。派手な流血だけではない、原作を巧く取り込んだ奥の深い〝尾話〟を持ったスプラッター版『アリス』には、草葉の陰のルイス・キャロルもビックリだろう。

PROFILE｜在鳩飛雲：やっと一段落のコンシューマ企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。非ゲームHP（http://www.geocities.co.jp/Hollywood/7544）をもってるが、忙しさにかまけて全然更新してない……。

アリス イン ナイトメア 完全日本語版
メーカー：エレクトロニックアーツ・スクウェア／機種：Windows 95&98&Me／
価格：7,980円／発売日：2001年1月25日

©2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

ゲーム速報

本誌記事中でフォローできなかった情報を掲載する不定期の新コーナー!(?)落ちた原稿の穴埋めとかじゃないですよ。

アクワイアは『天誅 参』を作れない

『天誅』シリーズで知られる開発会社「アクワイア」が、次回作となるはずの『天誅 参』の開発に関わっていないという。なぜか?　『天誅』の版権を持つソニー・ミュージックエンタテインメント(以下SME)がゲーム部門の撤廃に伴い、その版権をアクティビジョン社に売却したからだ。アクワイア側はその経緯をまったく知らなかったらしい。3月初旬、アクワイアのHP(http://www.acquire.co.jp/)に代表取締役・遠藤琢磨氏による「天誅の続編に関して」という文章が掲載される。それは、同社が『天誅 参』の制作に関わっていないこと、そしてそれに至る経緯を記したものであった。それは多分にSME側に対して好意的ではない想いを感じさせる内容であった。しかし数日後、掲載文章の内容は、より事務的な内容へとあらためられる。理由は、某ゲーム誌に『天誅 参』の人材募集広告が掲載されるなど、その文章によっていたずらに他の会社に迷惑をかける恐れがあったからだ……と思われる。また、先の文章により、『天誅 参』の出来に不安感を抱いたファンが、同社のBBSへ頻繁な書き込みを行ったことなども起因しているのだろう。数日後、アクティビジョン社の上級副社長ビル・シュワーツ氏が、急遽、『天誅 弐』公式HP上で『天誅』ファンに向け、メッセージを出した。その文面で氏はファンに対し、〝天誅精神に忠実な『天誅』〟を作ることを約束した。

問題はSMEだ。『天誅』のプロトタイプ版を評価する一方、交換条件的に版権を獲得。いざアクワイアが、『天誅』の版権を買い戻そうとすると、驚くほどの高額がついており(『天誅』は海外での販売実績も含めると、それほどまでのタイトルになっていた)、買い戻せなかった。そして原作者となるアクワイア側に相談もなく、版権の売買をしてしまった……。

このような権利関係の問題は、どのメディアでも起こり得る。これに関して、当事者でない我々が、何かを言える立場にはないだろう。経緯はどうあれ、アクワイアはSME側に権利を渡した。そして、その版権をSMEが営利判断で売買するのも当然と思える。しかし制作者とゲームが、そのような事情で不幸な目にあっているのは単純に悲しい。いたずらにクリエイターと企業の理想的な関係を口にするつもりはない。しかしファンを悲しませるようなことが、最終的にそのゲームや権利を持つ会社にとって、良いことをもたらすとは思えないのだが……。

『PSO』で事件勃発中

3月に入り、『ファンタシースターオンライン』(以下『PSO』)のネット内で、度重なる事件が起こっている。発端は海外のプレイヤーだ。海外では日本と異なり、チート——キャラの改造などの不正行為が認められている(認められているので、海外では〝不正〟ではないが……)。また、海外版『PSO』は日本版と異なり、セーブデータのバックアップを取れる仕様のため、本来なら不可能なレアアイテムの増殖などもやり方によっては可能となっている。その複製品を海外のプレイヤーがネット内にバラ巻き始めたのだ。それにより、それまで貴重なアイテムとして〝レア〟に相応しい取引がなされていたアイテムの価値が、いっきに暴落する。さらに問題なのは、そういったレアアイテムが原因でフリーズし、アイテムロストする者が頻出したことだ。これは一部のレアアイテムが充分なチェックをされていなかったために、バグを引き起こしてしまうかららしい。ほかにも、不正に改造されたキャラの出現によって、周辺のキャラが巻き添えになる形でフリーズするなどの問題も起きている。元より、様々な問題点が見られていた『PSO』。海外への進出によって、さらなる問題を抱えてしまったといえる。そんな最中、3月末日に『PSO Ver.2』の発売が発表された。数々の新要素に加えて、チート対策も行っているはずだ。PCでは当たり前のトラブルも、家庭用ゲームユーザーにとっては未体験のトラブルだ。ネットゲームの必然的なトラブルに、ソニックチームがどう立ち向かっていくのか。非常に興味深く、応援したい気持ちである。

年刊

ゲーム批評 2000上半期

総集編 ～永久保存版～



■RPGからネットゲームまで。ありとあらゆるジャンルによって、混沌とした2000年初頭。混乱の中から誕生したゲームたちは、次世紀へ生き残ることができるのか。

■本誌29号から31号までの内容に、大幅書き下ろしを加えて再編集!!

29号　面白いゲーム、知らない?／「VJ問題」の真実
30号　ネットゲーム、呪縛と新生／さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー
31号　育ちすぎた巨人、RPG／ゲーム批評はデコを応援します

2001年4月27日発売予定!

A5/360頁/定価1,400円(税別)
編集・発行　株式会社マイクロデザイン
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
tel.03-3551-9563(編集)
fax.03-3551-1208

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW **1**

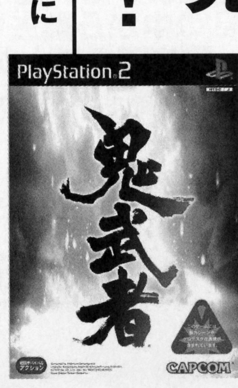
鬼武者

ジャンル：ACG／メーカー：カプコン／
機種：PS2／価格：7,800円／
発売日：2001年1月25日

水野隆志　プレイ時間：42時間

シンプルなゲーム性を徹底追究 意味のある映像美も見逃すな！

『バイオハザード』以来発展してきたシステムを引っ下げ、PS2に登場した話題の時代劇アクション。果たしてその真価とは？



アクションの原点をシンプルに追究

'80年代中盤、アーケードゲームで頭角を現してきた頃から、カプコンはアクションにこだわってきたメーカーだった。その歴史はキャラクターを操作した際の爽快感やスピード感をゲームの中心に据えて、触れた瞬間いかに快感を得られるかということを様々な角度から追究してきた経緯であるといっても過言ではない。

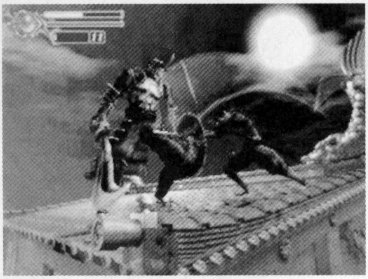
『鬼武者』はその正統な後継者だ。『バイオハザード』で創造されたシステムを継承しているため、見た目にはその時代劇版に見えるかもしれない。しかし両者のコンセプトはまったく異なる。ホラーであり、プレイヤーに恐怖を与えることを主眼とする『バイオハザード』シリーズにおいて、敵は逃げる対象であり、戦闘は不可避な場合にのみ行うというスタンスが基本となっている。これに対し、『鬼武者』はアクションだ。プレイヤーが敵に対して積極的に攻撃を仕掛け、倒すことを前提としている。ボスは単に強い敵であり、逃げ切れないから倒すのではなく、元凶として取り除かねばならない存在なのだ。姫君を救出するべく、魔物が徘徊する城に乗り込んでいく主人公・左馬介は、『魔界村』シリーズにおけるアーサーや『ファイナルファイト』のコーディと同質のヒーローであり、単にその立脚する世界が戦国時代の日本であるに過ぎない。言い換えるならば『バイオハザード』は本来アドベンチャーに分類される内容にアクション性を融合したソフトであり、『鬼武者』でそれが本来的な形に戻ったともいえるだろう。

『鬼武者』のゲーム性は、かつて何度も描かれてきたアクションゲームの基本に沿っている。即ち、キャラクターを操作して、敵を倒すこと。途中多少の仕掛けは用意されているが、これはあくまでプレイヤーの気分転換に過ぎず、ゲームの本質とは関係ない。あくま

でも、そしてひたすらにアクション性を追究した作品なのである。

雰囲気抜群に描かれた戦国日本の世界

『鬼武者』の底流にあるのは、かつてアーケードで多くのプレイヤーを楽しませてくれたカプコンの横スクロール型アクションだ。見た目は3Dになっており、それにともなう数々の趣向が凝らされているものの、ゲームの面白さがどこから来るかという点ではまったく変わらない。格闘ゲームブーム以前からゲームセンター通いをしていたファンには、何か思い起こすタイトルがあることだろう。



「斬る」というアクションへの一途なこだわりが、シンプルで多様な層に応えるゲーム性を生み出している。

しかし『鬼武者』が優れているのは、原点的なアクションの魅力を再現しようとしながら、そこに新しい要素を盛り込んでいることだ。それが戦国時代の日本というキーワードである。

日本人の場合、侍が刀を振るって敵を倒すというコンセプトに違和感を覚えないかもしれないが、アクションゲームとしては今まであまり見なかったタイプだ。接近戦しかできない武器はアクションゲームには不向きである。いきおい飛び道具がメインになり、刀剣類は敵が近くに来た時の補助武器という扱いが圧倒的に多数を占めていた。『鬼武者』では両者の立場を逆転させ、接近して敵と戦うことを主軸にアクションを構成している。これは一見たいしたことではないように思えるかもしれないが、コペルニクス的な発想の転換だ。接近することは、それだけ身を危険に曝すことを意味する。その状況でゲームバランスを取り、剣戟（けんげき）の爽快感を失わせないようにするのは並大抵のことではない。刀を振るスタイルが美しいだけでは凄みにかける。強敵を倒したという達成感もない。かといって、敵がやたらに強いとプレイヤーは逃げ回ることを考え始め、それこそ時代劇版『バイオハザード』に成り下がってしまう。

『鬼武者』は、侍による「刀を使ったアクション」を追究し、それを見事なバランス感覚で描き出したからこそ、緊迫感と爽快感の同居に成功したのである。これを生み出しているのは、それ自体は小さい要素——刀を振った時や攻撃が命中した時のモーションなど、細かい演出の積み重ねだ。長い年月にわたって、キャラクターを動かすことにこだわってきたメーカーならではの精華といえるだろう。

もうひとつ忘れてはならないのが世界観だ。『鬼武者』に描かれているのは、デフォルメはされているが、紛れもなく戦国時代の日本である。中世以来の価値観が崩壊し、力の有無が人間の価値に直結していた時代。作中のイベントシーンで藤吉郎が「この世は弱肉強食だ」というくだりがあるが、それが大原則だった時代なのだ。そうした背景をセリフやイベントだけではなく、映像でもしっかりと描き出しているからこそ、侍がいてもおかしくないリアリティが生まれている。死体が散らばる殺伐とした城と、山水の美しさをふんだんに使った庭園が同居している世界は、まさに戦国時代の雰囲気であり、それがプレイヤーの感情移入を高め、侍アクションを堪能させてくれるのである。

『鬼武者』は2001年2月現在、PS2でもっともヒットしたソフトとなっているが、ゲームの原点的魅力と、新機軸のアイディアをこれだけ丹念に描けば、それも当然といえるだろう。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

映画好きの私には、ゲームの内容に加えて、佐藤嗣麻子や金田龍といった映画監督が制作に関わっていることが興味深かった。金城武も立ち姿は充分に魅力的。セリフは……。まぁ、ファンはそんなこと気にしないだろう。

関連作品

バイオハザード3 LAST ESCAPE（AVG）

メーカー：カプコン／機種：PS／価格：6,800円／発売日：'99年9月22日

人気シリーズの3作目。システムは同じでも「逃げ」と「攻め」というコンセプトの違いが全体の雰囲気を一変させている好例。どちらもいいゲームだけに、それが際立っている。

GAME SOFT REVIEW 2

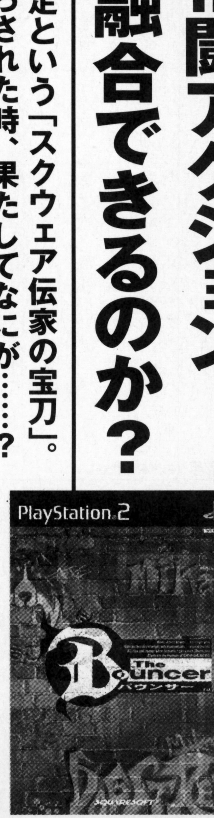
バウンサー

ジャンル：ACG／メーカー：スクウェア／
機種：PS2／価格：6,800円／
発売日：2000年12月23日

箭本進一　プレイ時間：20時間

〝スクウェア的〟格闘アクション 物語とゲームは融合できるのか？

美麗なムービーに壮大な背景設定という「スクウェア伝家の宝刀」。それが格闘アクションに振り降ろされた時、果たしてなにが……？



PS2発売当初から期待のタイトル

ゲーム新時代の幕を開くかに見えたPS2ですが、キラータイトルの不足がたたり、「PSソフトもできるDVDマシン」と揶揄される状態が続きました。しかし昨年末以降は、『機動戦士ガンダム』『7』『鬼武者』といった大作ゲームが目白押し。正にPS2の大逆襲開始という歴史的瞬間です。『バウンサー』もそんな中、発売された注目タイトルのひとつでした。

『バウンサー』のジャンルは「ロールプレイングアクション」。

しかし、この作品はシステム以上に、作品を取り巻く状況こそが「ロールプレイング」といえ、ゲームでストーリーを語る難しさを再認識させてくれました。

ストーリーは、基本的にスクウェアお得意のムービーで語られます。実写のような美麗さ、5.1chドルビーデジタル対応、英語・日本語切り替え可能など、正にDVD仕様のデラックスさです。そのデラックスさをプレイヤー全員に堪能させたいという配慮ゆえか、ムービーを飛ばすことがあまり考慮されていません。ポーズをかけてからカーソルを「スキップボタン」に移動させ、○ボタンを押さなければムービーを飛ばせないのです。しかもこの「スキップ」機能、ムービーの1シーンを飛ばすためだけについているのです。

1回目のプレイは美麗なムービーを堪能できるからいいとして、ゲームオーバーになった場合、再スタートしてからポーズ→スキップを繰り返さなければゲームにたどり着けません。

ゲーム後半は難度が上がるうえ、急転直下の展開によってムービーシーンが増えるために、再スタート→ポーズ→スキップ→再スタート→ポーズ→スキップ……を繰り返すことになります。精神衛生上よろしくありません。

ゲームの根幹となるアクションパートは、基本的に3人組で行動します。プレイヤーキャラ以外の2人はコンピュータが操作し、共に戦ってくれます。CPUキャラは、体力が少なくなってきた時に敵を引き受けてくれたり、こちらが攻撃した敵に追い討ちを入れてくれたりします。そんなパーティプレイがバッチリ決まった時は天にも昇る心地なのですが、残念なことに気がつくと死んでいることが多く、そうでなければ勝手に敵を倒してバウンサーポイント（経験値）を奪っていくというネガティブな存在感も主張しています。

敵を連続で倒すことで、入手できる経験値がどんどん増える「チェインボーナス」システムは、稼ぎプレイを熱くしてくれそうです。しかし短い時間で次々と止めを刺さなければならないという条



ボタンを押しているだけでサクサク進む。この難易度設定は、初心者にはいいのかも知れないが……。

件はともかくとして、前述のように味方が勝手に敵を倒すという不確定要素が入り込んでいるため、狙わないほうが無難であります。

こうして得たバウンサーポイントは「ロールプレイング」の名の通り、キャラの成長に使います。バウンサーポイントで買える「EXスキル」（※1）は高性能なものはとことん高性能で、良くも悪くも戦いを一変させます。

コウの「円月拳」やシオンの「フローティングマイン」などは余りに高性能なため、ついつい繰り返し使ってしまいます。しかし余りに作業的になり過ぎるため、爽快さのあとに罪悪感さえ漂います。ですが、ストーリーモードでは先述した再スタート時のムービーを飛ばす手間に怯えて、またサバイバルモード（※2）では体力回復がないためローリスクな戦いを求め、ついつい強力な「EXスキル」を繰り返す戦いになってしまいます。投げ技を使っても、持ち上げた敵が地形などに引っかかって無効になったりするうえ、ロボット系にはまったく効かないというのも、その傾向に拍車をかけています（このバランスは格闘アクション初心者には「イメージしていたより難しくなかった」と大好評で、間口を広げる意味では成功しています）。

アクションシーンが「EXスキル」で楽に押せるために比較的短い時間でクリアできるのは、アクションにヒートアップもできず、かといってストーリーを咀嚼する時間もない……という状態を生み出しています。

このぶつ切り感の原因はストーリーの壮大さにもあります。

物語の骨格自体は「さらわれた女の子を助けに行く」という単純なモノなのですが、それを彩る要素が複雑です。主人公の3人のみならず、悪役たちにまで過去と現在にかけての舞台背景が、あまりに大量に用意されているのです。

最初は舞台が街の酒場や駅で、主人公はそこにたむろする用心棒という比較的身近なものです。しかし途中から雰囲気一変、黒豹に変身する美女や生体兵器、衛星兵器とそれを操る巨大企業の登場と、『ファイナルファンタジー』もかくやといった登場人物や設定が多数出現します。結果として物語を説明するムービーのみならず、ロード画面にまでストーリーがその存在を主張することとなっています（※3）。

プレイアビリティを背景設定が侵食するというこの現象は、RPGの進化と同じ現象と言えます。

はからずもRPGの流れを踏襲

初期のRPGには〝言葉〟が不足していました。ストーリーやイベントは紋切り型のものが多く、物語の細部はプレイヤーが想像するしかなかったのです。しかし'90年代に入ってから、プレイヤーのイメージを補完し、不足していた物語性を持たせるために、シナリオ主導というべきRPGが出現しました。そうした作品の多くは、背景設定と用意された物語の多さゆえに参加感に欠ける場合が多く、ボタン押しゲームと揶揄されることもありました。

アクションゲームに壮大なシナリオと周辺設定を持たせる『バウンサー』の試みは、その流れを彷彿とさせます。無自覚にもこの流れを踏襲してしまったという点において、『バウンサー』は正に「ロールプレイングアクション」であった……といえるでしょう。

PROFILE
箭本進一（やもと・しんいち）
スピードとインパクトとデジタル暴力を愛する難読苗字のゲームライター。著書に「超クソゲー」「同2」「クソゲー天国」など。ライトユーザーの本作への評価を知り、ついつい難しいものを求めてしまう自分を戒める日々。

関連作品
『ファイナルファンタジー』シリーズ（RPG）
メーカー：スクウェア／機種：FC など／発売日：'87年～
物語性とゲーム性の融合を成し遂げようと、様々な形を模索しているスクウェアの看板RPGシリーズ。ムービーとゲームの融合を試みるなど、本作との共通点は多い。

（※1）バウンサーポイントと引き換えに入手できる追加技。基本的に打撃技が用意されているが、体力や攻撃力・防御力も入手できる。
（※2）シナリオなど一切無しで、次々出現する敵と戦うモード。体力回復なしで10ステージを戦う。
（※3）ザッピング的に挿入される回想シーンの感覚。ロード画面で、台本風の文章が表示される。

GAME SOFT REVIEW 3

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

ジャンル：ACG／メーカー：カプコン／
機種：PS・DC／価格：5,800円／
発売日：2001年1月25日

多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：20時間

ゲームへの慣れがUFCの史実を再現。この濃厚なるUFCエキス！

分かりにくい操作方法すらゲーム性の一助となる。開発者とユーザーの、熟成した「ガチ」への視点が生み出した一品。

「ガチ」のゲーム化への道のり

ヤオガチ論争を聞いたことがあるだろうか？「ヤオ」＝八百長、「ガチ」＝真剣勝負のことで、格闘技の試合を語る時に一部の熱心なファンが好んで使うフレームワークだ。この言葉が生まれた背景には、プロレスに対する根の深い〝不信感〟がある。かつてはリアルと思われたプロレス的攻防。しかし、前田日明や藤原喜明といった〝ロープに飛ばされることを拒否する〟第一期UWFの出現や、それに続くシューティング（真剣勝負）団体の群雄割拠など……現在のK-1やPRIDEへと続く「ガチ」の系譜は状況を変えた。

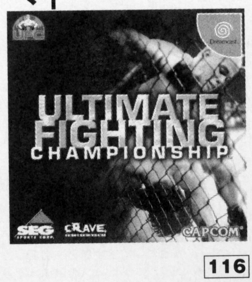
同じくアメリカでも、巨大プロレス団体・WWFのショービジネス的「ヤオ」を否定するかのように、「ガチ」の異種格闘技大会が生まれる。それが本作の題材となった「アルティメット・ファイティング・チャンピオンシップ」（以下UFC）である。

噛み付き、目潰し、金的（後に禁止）以外は何でもありの「バーリ・トゥード」ルールを採用。初大会を制した優勝者ホイス・グレイシーの実力もさることながら、衝撃的だったのは、相手にまたがってひたすら拳を打ち下ろす「マウントパンチ」だ。見てくれは余りにも地味。しかし観客はむき出しの暴力に酔いしれた。「ガチ」は「ヤオ」を凌駕するエンターテイメント性を手に入れたのだ。

従来の格闘ゲームは、こうした「ガチ」の進化を無視することで成立していたと言える。ラリアットやブレーンバスターは絵にしやすい。しかしマウントパンチの〝痛み〟をどうやって表現するか？「手からビーム」「無節操に伸びるズームパンチ」といったギミックは、体力の奪い合い、すなわち真剣勝負＝「ガチ」のはずの対戦ゲームを、ハッタリ重視＝「ヤオ」の世界に繋ぎ止めていたのである。

本作の発売は、第一回のUFC開催から実に7年後となる。その間、他の総合格闘技大会の勃興もあってか、雑誌・ビデオ・WWWの評論などで有形無形のコトバが飛び交い、カオスの海から「強さを語る共通言語」が着実に浮上していた。現実のリング上でも、研究され尽くしたマウントパンチは——やはり圧倒的優位にせよ——「無敵」のエデンから追放されつつある。ようやく「攻防の駆け引きを成立させるノウハウ」と「ユーザーの見る目」が育ち、「ガチ」をゲーム化する下地が整ったのだ。

しかしUFCは有名とはいえ、しょせん海外の大会。本作も「アメリカというローカル」での人気ならともかく、日本での商業的成功がその人気と無関係なのは……いわゆる「洋ゲー」のビッグタイ



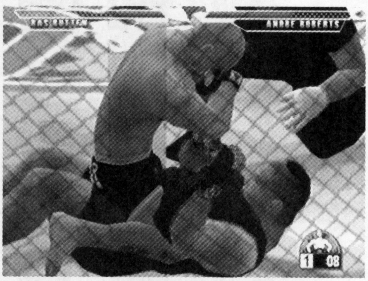
トルの苦戦でも明らかだ。そういった意味において、PRIDEで桜庭選手が〝最強〟のグレイシー一族の連続撃破を果たして熱気の冷めやらぬ今を発売時期に選んだのは大きな幸運である。いや、販売を担当したカプコンのしたたかさに舌を巻くべきか。いずれにせよ、本作は最高のタイミングで国内デビューを飾ったことは間違いない。

余談だが、昨今のゲームセールスの停滞状況は、このような「社会ムーブメントとのリンク」というものを見習うべきではなかろうか。

プレイを豊かにする「瞬殺」

「現在までにUFCのオクタゴン（八角形のリング）上に出尽くした要素は、一通り〝埋めて〟おいた。後はユーザーが勝手に〝掘り出せ〟」と言わんばかりの突き放しっぷり。マニュアルは取り付く島もない不親切さ。大体、書いてある通りにレバガチャしても、マウント体勢から抜けられたためしがない！

普通のレビューなら「チュートリアルがないのが不満」云々とタレるところだが、実は本作の醍醐味はこの「迷いのプロセス」に詰め込まれている。ゲームを始めた頃は、パンチや蹴りなどの打撃技が得意な選手を圧倒的に強いと感じる。現実のUFCも「打撃至上主義」の時代を経た経緯がある。慣れないうちは、タックルを跳ね返せずにマウントポジションで組み敷かれたらゲームオーバーへまっしぐら。しかし徐々にマウントの攻略が進むと、それもさほどの脅威ではなくなる、というのも「史実」に近い。これはもはや単なる格闘ゲームを超えた「UFC自体の進化シミュレーション」といえる。


ガチのエンターテイメント性を見事にゲーム化。地味だが、ひたすらな真剣勝負の快感が心地よい。

先に殴ったほうがダメージを奪える。リーチが短ければ〝血肉の詰まったサンドバッグ〟と化して屈辱のマットを舐めることもある。バックマウント（後ろからの馬乗り）を取られれば、100％の死あるのみ。ラウンドアップ（時間切れ）を耐えて待て。

「試合」が「殺し合い」に肉薄する領域だ。しかし、一方で「人体の壊すべきポイント」が決まっているがゆえに、ロジックによる戦略も有効な〝知的空間〟でもある。

そうした『UFC』の多面的な魅力は、「瞬殺」の一言に凝縮されている。ゲーム中でも、ティト・オーティスやマーク・コールマンが容赦ない打撃で奪うKOや、ベテランのマルコ・ファスが攻撃で伸び切った相手の腕を取って決める関節技などの、多彩な「瞬殺」のカタルシスは健在だ。フェイントを駆使して試合を組み立てるのも、豪腕なキャラのパワーだけで相手を圧倒するのも一勝は一勝。

この荒っぽさと繊細さの絶妙な同居は、「ボタン無茶押しの初心者」と「玄人好みのベテラン使いエキスパート」との対戦を、無味乾燥からも救っている。「両手両足に4ボタン割り当て」から連想される有名ゲームのスタッフが関わっていると聞くが、なるほど、奇跡的なバランスとは奇跡ではなく、豊富な実践経験によって立つものなのだろう。

難を言えば――ない。スイマセン！　というか、開発者の蓄積したUFCエキスは、余りにも濃すぎる。改良すべき点の指摘には同じだけの「濃さ」が必要だろうが、それを得た時はすでに「一般ユーザー」の目線を失っている気がする。だから、これでいいのだ。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

復刻版『ゲームセンターあらし』（太田出版刊）で、桜庭選手と並んで「あとがき」を書いたゲームライター（第2巻参照）。3月25日の『PRIDE13』は絶対見に行くッス！　チケットも予約済みなのです。

関連作品

エキサイティングプロレス（ACG）

メーカー：ユークス／機種：PS／価格：5,800円／発売日：2000年8月3日

アメリカの超人気プロレス団体「WWF」のリングを、ゲーム上にとことん再現。WWFオーナーのビンス・マクマホン親子（素人）までが、金網デスマッチで死闘を演じる。

GAME SOFT REVIEW 4

探しに行こうよ

ジャンル：RPG／メーカー：SCE／機種：PS2／価格：5,800円／2001年1月11日

卯月鮎　プレイ時間：32時間

街の空気を切り取った「少年探偵団」風ロールプレイ

中世風の都市で展開される、少年たちの冒険を描くＲＰＧ。地味ながらも丁寧な作りが光る本作が、ＰＳ２の新たな境地。

カッレ君からコナンまで少年探偵団は永遠に

子供は天使でもなければ悪魔でもない。ただ、好奇心の塊であるだけだ。

そんな行動哲学に従って、パワフルな子供たちがお呼びでもない事件に首を突っ込む「少年探偵団」もの。児童文学では根強い人気があるジャンルだ。なぜこのモチーフが愛されているのか、といえば、子供の稚気を尊重し、「子供だからできること」をテーマにしているから。子供を支えるのは義務感ではなく純粋な好奇心。遠慮も礼儀も一足飛びに、本題に向かってまっしぐら。子供と大人は違う生き物であるように、少年探偵団ものとミステリーは違う。

そして本作も少年探偵団の系譜につながる作品なのだろう。

本作の舞台となるのは、中世ヨーロッパ風の城塞都市、リズの街。主人公は、最近この街へガントレット職人の父親とともに引っ越してきた少年だ。新たにやってきた街をぶらぶら歩き回っているうちに、街で起きた変なことを見つけてしまう。そうなったらもう止まらない。この街に住んでいる同じ年頃の子供たちを誘って、謎を解いていく。やがて仲良くなった主人公と子供たちは、強い友情で結ばれた者同士しか行かれないという伝説の土地を目指す、というのがだいたいのストーリー。

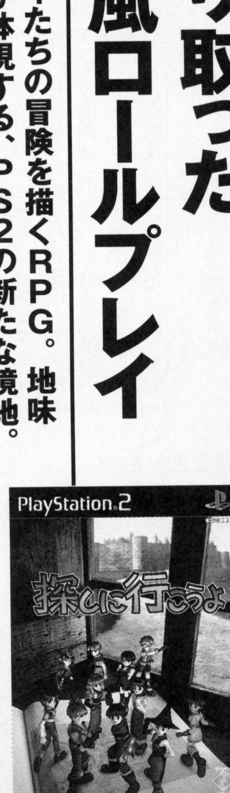
従来のＲＰＧのように、王様から世界を救う使命を受けるといったことはない。大人に話を聞き回り、アクティブに「目的」（クエストに当たる）を探すのが、このゲームの「らしさ」だ。酒場にたむろっているおっちゃんや見回りの兵隊さんの噂話を聞いていくうちに「大ネズミを退治する」といった目的が発生する。やりたい目的をセレクトし、情報を集めて、役に立ちそうだと思った仲間を誘えば準備はＯＫ。わくわくするような冒険が待っている。



兵士に話を聞き込む主人公。街の路地は曲がりくねり、上下にうねっているのが見える。

子供の目から見たＲＰＧの一風景

これまでも子供が主人公というＲＰＧは少なくない。だが、本作はさらに突き詰めて、「子供らしさ」を丁寧に描こうとしている。たとえば、協力して謎を解くことで上がる「友情値」で仲間たちが



強くなるというシステムはその最たるもの。また、最初に彼らを冒険に誘うとき、「何となく面白そうだから」とあっさりついてくる様子も、打算のなさがそれらしい。

10人いる仲間はそれぞれ「口達者」「力じまん」のような特殊能力を持っている。クエストの内容はAVG風の謎解きがメインで、行く先々には障害が待ち受ける。多くの場合、それを解除するためには特定の能力が必要だ。そこで、つまるたびにかわるがわる仲間を現場に連れてきては、力を貸してもらう。この辺りの感覚も、みんなで遊んでいて何か問題があったとき、「あいつはあれが得意だから連れてこようぜ」と気軽に呼び出せる子供時代に近い。

大人にからかわれつつ、当人たちは大まじめ、という彼らの姿は、ある種の原体験を想起させる。舞台こそいわゆる中世風ファンタジーの世界だが、自分が子供のころに体験していなくても、「いかにもありそうなことだ」と思えるような、「子供」の総和をうまく要約して表現している。

さらにそういった雰囲気を支えているのは、リズの街が湛える「空気感」だろう。物語のフォーカスはリズから動くことはないのだが、この街のムードが実にいい。街の中心にあるのは厳かな教会。門前の明るい円形広場の周りには薄暗い酒場と道具屋がある。そして広場から放射状に石畳の道が広がり、裏街へと導かれる。入り組んだ路地を駆け抜けていると、強烈なデジャヴに襲われる。単なる裏道が、まるで迷路のように感じられたあの頃の記憶だ。実在の街のリアルな再現、というわけではない。だが、「子供の目から見た街」の表現を徹底して追求している。カメラの視点が子供目線に合わせて低く置かれているのもいい効果を生みだしている。

写実主義からの転換 リアルの意味を求めて

こうした表現は、ハードの性能を活かしたからできたことだろう。もしこのような雰囲気を注げるだけの器がなかったら、酒場はあくまで情報収集の場所、道はあくまで目的地へのルート、というように、機能のほうに重点を置かざるを得ない。それでは、あからさまに障害が置かれて、大した理由もないのに仲間をとっかえひっかえする、強引でいかにもゲームらしいゲームになっていたはずだ。

だが、技術は進み、裏路地まである、迷路のような街が構築できるようになった。それは本当の渋谷や新宿をそのままゲームに落とし込むこととイコールではない。単なる風景模写ではなく、いかに現実を切り取り、雰囲気や感覚のリアルを追求できるか。それが問題だ。重要なのは「リアルであること」ではなく「リアルを感じられること」。本作は、充分過ぎる容量を獲得してしまったゲームが次にどこを向いて進むべきか、その指針のひとつを示している。

ただ、残念なのは、敵との戦闘に違和感があること。戦闘はランダムエンカウントではなく、物語の流れに乗ったイベントとして発生する。それはいいのだが、リザードマンやポイズンドラゴンのような、シリアス系モンスターと子供の戦闘は、さすがに無理がある。わざわざ友情値というパラメータを使い、経験値でレベルアップしないというシステムにしてあるのだから、戦闘は機知で避けられる方向がよかったのではないか。RPGだから仕方なく戦闘を挿入しているという気がしてしまう。

それから、本質から外れるが、ロードが長いのは気にかかる。これは技術的なことで、仕方がないのかもしれないが。

少年探偵団もののテーマは「子供であるがゆえの可能性」。本作をRPGというのなら、誰もが通り、いつしか忘れてしまう「少年」という存在をプレイしている、ということになるのだろう。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。早くもTV番組『サバイバー3』に期待。コリーン、カムバック。お気軽ゲーム読み物のサイトはまだなんとか続けてますので、興味のある方はどうぞ。
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

夕闇通り探検隊（AVG）
メーカー：Spike／機種：PS／
価格：5,800円／発売日：'99年10月7日

3人の中学生が怪奇現象の真相を解明していくAVG。本編もさることながら舞台の東京郊外の都市の雰囲気がよく出ていた。こちらは2Dだが、3D化したらどうなるだろうか。

GAME SOFT REVIEW **5**

ザ・警察官　新宿24時

ジャンル：STG／メーカー：コナミ／
機種：AC／発売年：2000年

G・Trance（児山）
プレイ時間：120クレジット

身体を動かし、弾を避ける この臨場感がたまらない！

弾を目視で避ける〝リアルなウソ〟を、見事ゲームに組み込んでいる。頓狂な警察の設定ともマッチした快作だ。

リアルな銃撃戦より楽しい 体に馴染む弾よけ

コナミが発売した『ザ・警察官 新宿24時』（以下『ザ・警察官』）は、警察官を題材にしたガンシューティング、いわゆる「職業ゲーム」の一種だ。深夜の新宿・歌舞伎町を舞台に、プレイヤーが警察官となって活躍する内容で、建物の位置までかなり正確に作りこまれた新宿の町（有名なとんかつ屋や喫茶店が実名で登場する）や携帯受令機から聞こえる指令など、世界に没頭できるだけの充分かつリアルな作りこみが成されている。

まず目に付くのは、その大胆な〝入力システム〟だ。同社のダンスゲーム『ダンスマニアックス』で採用されたセンサー入力システムを使ってプレイヤーの立ち位置や姿勢を読み取り、その動きに連動してプレイヤー画面の視点が変化するという、直感的でとても分かりやすい入力システムを採用している。

人間、前方から何かが飛んできたらとっさにかわす……これは実にあたりまえの動作なのだが、今までのガンシューティングにはこの「あたりまえ」がなかった。

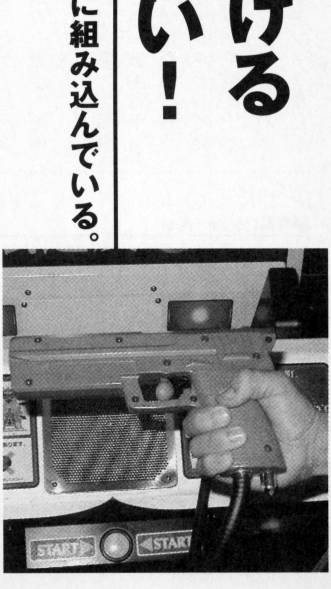
これまでにも敵弾を避けるガンシューティングには、『スペースガン』『タイムクライシス』などがあったが、『ザ・警察官』はこれらの名作よりも、さらに一歩進化した入力システムを持っているわけだ。

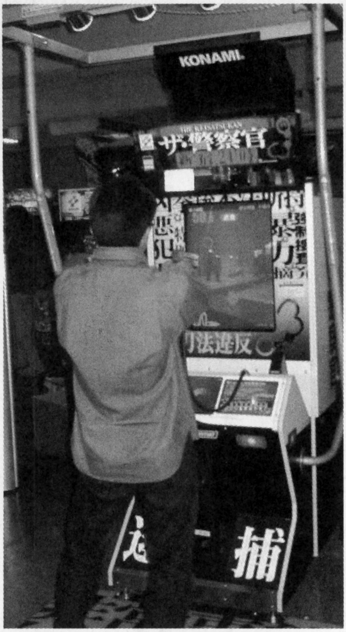
遊んでみると分かるが、この「飛んでくる弾を避けつつ、物影に隠れ反撃する」という動作は実に臨場感に溢れており、問答無用に楽しく分かりやすい。もっとも「銃弾を見て避ける」なんてことが現実にできるわけはないし、ゲームのように弾がゆっくり飛んでくることもない。しかし現実の銃撃戦など体験したことがない我々にとって、いちばんピンとくるのは、テレビや映画のなかでヒーローたちが演じている銃弾の雨をかいくぐる銃撃戦だ。そういった光景を日常見ているので、『ザ・警察官』のような避け方は本当は間違っているのだろうが、むしろリアルな銃撃戦（敵に撃たれる前に撃つ）よりも臨場感を感じてしまうのである。

本物よりもリアルな嘘 製作者の着眼点の勝利

『ザ・警察官』は決して「リアルな職ゲー」ではない。むしろ新宿の街並み以外の世界観は、ほとんどめちゃくちゃと言っても言いすぎではない。銃弾を目視で避け、悪者を次から次へと射殺する――あたりまえだが日本の警察官がこんなにバイオレンスなわけがない。しかし、このゲームではそのへんの違和感はまるで気にならない。なぜか。

ゲームのデモで「眠らない街・





“避ける”というあたりまえの動作がゲームにフィードバック。この面白さは、アーケードならでは。

新宿……」と流れるセリフ、ゲーム中に流れる音楽やテンポ、容疑者にかかるモザイクなどに見覚えはないだろうか。そう、『ザ・警察官』は、警察官の職ゲーではなく、ゴールデンタイムによく放送されるテレビ番組「潜入！ 警視庁密着24時間」のゲーム化なのだ（ご丁寧なことにナレーターもテレビ番組のアナウンサーを起用している）。

この考え方、着眼点は実に見事だと思う。再現性うんぬんといっても我々は警察官が普段どんな仕事をしているかという知識に乏しい。むしろ、前述したテレビ番組や、警察官を素材にした漫画のイメージのほうが強いだろう。テレビや漫画で定義されたイメージをゲームに使うことで、より頓狂な設定も無理なく導入できる。もし、入念な取材を元に警察官をゲーム化したら、一般市民や同僚警官の誤射、検挙（逮捕）＝射殺といった設定は使えなかったはずだ。開発者が現実の警察官を気遣ってこれらの要素を封印したとしたら、『ザ・警察官』はさぞかし淡白なゲームになっただろう。

また、ゲーム中の細かい演出もこだわっている。このゲームでは銃撃戦→シーンの移動→銃撃戦……とゲームが進む。このような移動シーンの時、多くのガンシューティングゲームが自分の視点のまま移動するのに対し、『ザ・警察官』ではカメラワークが変わって、主人公（＝プレイヤー）が移動するシーンを映しだす。こういった演出も、テレビ番組らしさに一役買っているのだ。

一般人にもベテランにも対応できる得点システム

最後に、ゲームシステムについても見ておこう。『ザ・警察官』の基本システムは、持ち時間と残機の併用制だ。ミスをせずにゲームを進めれば巡査→巡査長→巡査部長と階級が上がり、特定の階級に達すると持ち時間や残機が増える。「ここまでレベルが上がればボーナスタイムが貰える」というポイントが最初から提示されているので、あまりゲームに詳しくない人でも繰り返しプレイする動機になる。

また民間人や同僚警官を誤射した場合に階級が下がるのだが、再びボーナスを得られる階級に達すれば、もう一度タイムが増えるのだ。特に2階級目の「巡査長」で5秒のボーナスが貰えるのは、ミスしがちな初心者が少しでも長く遊べるという点で嬉しい配慮である。逆に上級者は銃撃戦を短時間でクリアし、持ち時間を温存しなければ後半面はクリアできない。ある程度腕が上がるとこの緊迫感も悪くない。

『ザ・警察官は』、センサー入力システムという素材に合ったゲーム設計がなされており、ゲームセンターに遊びに来るすべての客層が楽しめる作りになっている。こういったゲームをきっかけにアーケードゲームの面白さに気づく人たちが増えてくれれば……などと、いちアーケードゲームファンとして切に願うのである。

PROFILE

G・Trance（児山）

世間がやれ『PSO』だ『鬼武者』だと騒ぐ中、業務用ゲームをひたすら愛しつづける自称なんでもライター。最近のお気に入りはダンスマニアックス2ndMIX。俺はこいつで見事に肩こりが取れました。

関連作品

タイムクライシス（STG）
メーカー：ナムコ／
機種：AC／発売年：'95年

ガンSTGに“フットペダルを使って物影に隠れ、敵弾を避ける”という動作を組みこんだ。隠れることで銃弾の再充填や弾避けを行う点に『ザ・警察官』の原型を見てとれる。

ダーククラウド

ジャンル：RPG／メーカー：SCE／機種：PS2／
価格：5,800円／発売日：2000年12月14日

村井良介　プレイ時間：55時間

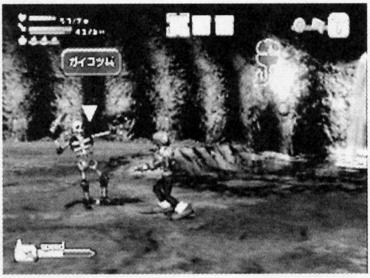
「語る」要素と「紡ぐ」要素は融合できたのか？

計算された物語が語られる一方で、筋書きのないドラマを紡ぐ。その試みは評価できるが、統合性に疑問が残る作品だった。

語るRPGとしては良作。しかし……

ＲＰＧは、作り手が物語を「語る」ことを重視したものと、プレイヤーが物語を「紡ぐ」、つまり物語を創り出すことを重視したものとに大別できる（※1）。前者が『ファイナルファンタジー』、後者が『風来のシレン』と言えば分かるだろうか。前者は一回クリアしたら終わりという面が強いが、計算された物語が楽しめる。後者は物語性は低いが筋書きのないドラマと、繰り返しプレイを楽しめる。筋書きのないドラマを「紡げる」よう、高い偶然性と自由度が後者には用意されている。『風来のシレン』でいうシャッフルダンジョン（※2）などがそれだ。

本作はダンジョンに封印された町や村のパーツを持ち帰り、町を復興していくＲＰＧだが、意欲的に「語るＲＰＧ」と「紡ぐＲＰＧ」の融合を狙っている。完成された物語が「語られる」一方、システム面では町のレイアウトや、シャッフルダンジョン、カスタマイズやビルドアップ（※3）など、「紡ぐＲＰＧ」の特徴を備えている。この試みは実を結んだのだろうか。



展開に乏しく魅力に欠けるシャッフルダンジョン。
「偶然性」と「自由度」という要素を活かせていない。

本作の語り口は巧みだ。「あの娘の家の近所がいい」「朝は日の光で目覚めたい」などの、住人の要望を聞いて、町を復興していく。そのことで一人一人の個性が見えてくる。そこには無名の誰かではない、顔のある人々の営みがあり、復興にやりがいを感じさせてくれる。これがゲームシステムと有機的に結びついており、話の結末に説得力を与えているのだ。システム面に関しても、個々の部分に大きな欠点はない。町をレイアウトする作業も楽しい。

しかし、トータルのゲームデザインの整合性には疑問が残る。「語る」要素と「紡ぐ」要素が噛み合っていないのだ。ダンジョンは単調で展開に乏しく、武器をビルドアップせずとも最後まで楽勝できる難易度では、工夫や育成の必要がない。「紡ぐＲＰＧ」の特徴が活きていないのだ。

本作は多くの課題を残している。しかし、「語るＲＰＧ」としては良作だ。「語る」側が「紡ぐ」側との融合を試みた作品として評価していいだろう。

PROFILE

村井良介（むらい・りょうすけ）

日本史学専攻の現役大学院生。推理小説好きでプロ野球マニア。最近、「RPGと物語」というテーマについて考えることが多いのですが、今回の『ダーククラウド』もいろいろ考えるきっかけになりました。

関連作品

不思議のダンジョン2 風来のシレン（RPG）
メーカー：チュンソフト／機種：SFC／
価格：11,800円／発売日：'95年12月1日

シャッフルダンジョンを特徴とする「不思議のダンジョン」シリーズ。中でも、最も完成度が高いとされる作品。筋書きのないドラマを演出するため、様々な工夫が凝らされている。

（※1）なお、どちらにポイントを置くかというだけで、厳密にはすべてのRPGは両方の要素を含んでいる。ただ、両方を重視した作りを実現するのが難しい。（※2）プレイするたびにダンジョンの形が変化するシステム。（※3）合成玉などを付け替えることで武器の能力を変化・成長させられる。また能力が一定の条件を満たせば、より強い武器へと変化するビルドアップが可能になる。

お前はしょせんエセ英雄だったか――――ドラゴン

銃田夢人 PRESENTS

今号の駄作2（ツー）

第7回

福原より飯島（Tバック）を所望

「なさけむよう」のメッタ斬り企画、第7回！　ダメダメゲームに非情の斬影拳ハメ！（古い）

前回の原稿を読んだ友人が『高2→将軍』を購入したそうです。いやぁ、人の役に立つ（？）って素晴らしいことですねぇ。

そんな良い気分に浸っていたところへ、いきなり「ゲーム批評」編集部から『いくぜ！温泉卓球!!』なるソフトが送られてきました。なんでもスポーツゲーム特集で取り扱おうと思ったけど、想像以上にヒドい内容だったので駄作コーナーで処分してくれ、とのこと。

――うむ……ここは正にゲームの墓場。悪魔に魂を売り渡した男たちの砦……。（©エリア88）

ゲーム終盤まで終えていた『RING of RED』を泣く泣く中断して、問題のソフトをPS2にセット。ゲームを始めると、まずはプレイヤー選択画面です。プレイヤーキャラは色々いまして、コギャル・和服の女の子・サラリーマン・おじいちゃん・天才卓球少女〝愛ちゃん〟……ええっ！

そう、アニメで描かれたキャラクターに混じって、実写の愛ちゃんが堂々と登場しているのでありました！　ああビックリした。見てるこっちが気恥ずかしくなってしまう愛ちゃんの登場は、ハリックスのCMの田原俊彦に匹敵するディープ・インパクトです。しかも愛ちゃん、ちゃんと演技までしてるんですよ〜。いや〜これはキッツイなぁ。

というわけで愛ちゃん（ミキハウス所属）を選んでプレイ開始。

ゲーム内容は卓球です。それ以上でも以下でもありません。いたって単純。ただひたすらボールを打ち返すだけ。シンプルを通り越してゲーム性ナッシングな潔い作りです。しかしプレイしてみると、なかなかラケットに玉が当たらない。初プレイではオール空振りのストレート負けを喫しました。

で、しばらくするとコツが分かりました。玉が手元に来るより少し早めにボタンを押すんです。それが分かった時点で、このゲームを極めてしまいました（笑）。後はもう延々と玉を打ち返すだけ。なんと申しますか、ゲームで遊んでるっていうより工場で作業してるかのようなツマらなさ&単調さです。時給800円ぐらい貰わないと割に合いません。独自の面白さも目新しさも見当たらない、完全無欠の駄作でございました。



アイも変わらずテンション低めの愛ちゃん。

はっきり言って、これをPS2で出す理由が分かりません。PS1で充分ではないでしょうか。1500円ならば許せなくもないですが、価格は堂々たる5800円です。これに5800円を払えるほどの金持ちが今の日本にどれぐらい存在するのでしょう。それとも愛ちゃんファンを狙ったのでしょうか？

こんな爆弾ソフトをリリースしてしまうメーカーは大丈夫なのかなぁ、と思って名前を見ればアラなんと彩京じゃないですか。うーん……彩京、好きなんだよなぁ。密かに広報娘（知らない人は彩京ホームページをチェック！）のファンなんだよなぁ。

広報娘と卓球できるって内容だったら良かったのにね。もちろん脱衣アリでひとつヨロシク！

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：'69年生まれ。1000のペンネームを持つフリーライター。初の単行本『極楽！ネットオークション』（キルタイムコミュニケーション刊）が絶賛発売中！　買ってくださいませ。

いくぜ！温泉卓球!!（SPG）　メーカー：彩京／機種：PS2／価格：5,800円／発売日：2000年12月21日

読者あっての本ですから



本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

業界もオネーサンも荒れてマス

●うぃーっす！　あー最近天気が良いってーと、僕らの世界に黄緑色の風が吹いちゃって、どう〜〜にも困ったモンですけど、ドドどうよ民衆は⁉

○すみません。超個人的な事情でオネーさん荒れてますけど、今回ＳＥＧＡの発表以来、ＳＥＧＡ特集が組まれることを予想したおハガキが多数きちゃいましタ〜。

●♪ららる〜〜（泣）。

○……。ＤＣは欧州あたりで既にインディペンデントが熱を帯びてきておりマスので、やがて非常にプレミアム性の高いハードになるやしれません。ＤＣユーザーはドライブがヘタった時のために、この際予備で買っといたほうが良いかとシシタン個人的に思いマス。

●♪ららる〜〜。

○やかましわ！

■特集はキャラゲー？　「ドリームキャスト沈没！」とかに変更になるんじゃない？　なんだかね〜。９９００円って言われてもねえ。

（大阪府　かどまじんＤＫ）

■さよならＤＣ、てな所ですがプロバイダーにイサオなんてつけるところがそもそもの間違いだと思います。

ＤＣがなくなるのはかまわないけどＡＣ版『テトリス』『ブロクシード』『フラッシュポイント』位は残していってほしいです。

（岩手県　俄羅斬方塊）

■ＤＣ生産中止！　在庫は投売り！　大川功に天誅を！

（埼玉県　駄犬同盟）

○いや、むしろ大川氏はですね……。

●このバカチンが！

■初購入、初投稿です。これからは毎回買うと思うのでよろしくお願いします。

（広島県　アッケラ漢）

●昨今ない物腰の柔らかいご意見だったので思わず載せちゃいました。これからも生暖かいご意見お待ちしております。

■祝「ゲーム批評」、韓国進出！　これを記念してぜひアジアゲー特集を。『シンイーケン』とか『三

国戦記』とかアレとかナニとか。ヤバゲな話もいっしょに!
（長崎県　底辺ズ）



○DCの『西風の協奏曲』とか、けっこう韓国メーカーのゲームも徐々に遊べるようになってきて、最近はチュンソフトほか、日本のソフトメーカーと韓国のメーカーとの提携も多くなってきましたので、これから日本でも韓国産ソフトがどんどん見られると思いマス。

■前々から思っていたのですが、「ゲー批」はセガに対して厳し過ぎやしませんかぁ? 特に『PSO』ソフト批評!! お二方とも同じよーな内容でやんわりと否定的。ゲームは世界観より、キャラより、ストーリーより、システムだろ!? システムの批評をしないでなんだか欠点ばっかりをちまちま書き連ねているようで、がっかりでした。
（石川県　なるこゆり）

■メッセサンオー・金氏の歯に衣着せぬご意見は大変面白かったです。ここのお店って個性的なバイヤーさんが多いんですか?
（千葉県　ほげたらぽん）

○そんなひとばっかりです。
●前代店長の稲越氏は、今やシャレにならないくらい立派なバックパッカーになりました。

■『誰彼』よろしく!!
（京都府　SP-KI-TAM）

○なぜか、そこかしこでシナリオの評判悪いですね。「バオー」と「覚悟のススメ」を足して2で割らないような話で、シシタン結構面白かったんですケド。

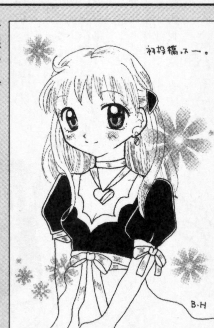
■「携帯ゲーム特集」面白かったです。ただ、できればゲームボーイ書き換えサービスの現状および今後についても、取材して誌面に載せて欲しかったと思う。
（千葉県　ラッキーマニア）

○GBのモバイルが、やがて書き換えサービスができるまで発展するのか、気になるトコロですよネ。

■本屋で発見して、『ガンパレード・マーチ』の文字が見えた時、思わずガッツポーズでした! 発売されてだいぶ経ってから存在を知ったので、関連する記事を読み漁りたいのに時期はずれなのでなかなかありません。それだけに、こういうきちんとした文章が載っ

読者イラストギャラリー

今回は味のあるイラストが集まりました!!



青森県　ぼきょうはる
いいね! ようし初投稿のご祝儀でテレカ2枚あげちゃおか!（※編集部未承認）



北海道　花見月
でもテレカって使わないすかね、やっぱ。



三重県　ワイ・エム
個人的にはこういう投稿100点ですけどね。



東京都　上野健三郎
上手い! しかも車田正美?



滋賀県　匿名卿
いいね。匿名卿には今後、渋系ゲーム縛りで行って欲しいと願う。

ている雑誌に記事があると感謝の念です。ありがたやありがたや。もう贅沢は申しませんのでなくならないで下さい。

（熊本県　今羊橋(いまらむばし)）

○CESA大賞にノミネートされてもなお、このゲームに関してまったく広告を打とうとしないSCEの頑固さには、何か組織的事情でもあるのでしょうカ？

●佐伯さんには他所様のゲームで「キタキタ」言ってる予算の数％でも愛を注いで欲しいとオネーさん思います。

読者の意見で「ゲー批」を盛りあげて！

■読者批評で恋愛シミュレーションの批判が載ってるけど、私はその手のゲームは『ポテトチップスバーベキュー味』がバーベキューの代用品じゃないのと同じで、そもそも比べられるモンじゃないと思うんだけど。

（神奈川県　川瀬哲）

○むか～し某アーケードメーカーの広報紙で「あたしゃ『ドラクエ』なんてゲームと思わないね！」と今見たら失笑モノのユーザー投稿がありました。イヤ思い出したダケですケド。

■「岡本吉起の言わしてもらうで」が一冊の本になると買いたいです。

（愛知県　岡原和之）

■オールドゲーム特集か、もしくはシリーズで出ているゲームの今と昔を比較するのも面白いのでは？　ただ、ライターの年代で意見が分かれそうですね。個人的にサイコソルジャーを復活させたい。エミ（※以下削除）

（佐賀県　おししょう）

●途中まで内容のある意見だったのですが、この男は文末にトンデモないコトを書いて来やがったので、編集判断で削除致しました。

■先日、中古反対のメーカーの新作が堂々と中古で売られているのを見ました。本気で中古に反対するなら、禁止マークをパッケージの表側にも付けるとかすれば良いのに、と思います。

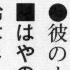
（群馬県　とろけるスライム）

■ゲームメーカーが出す『限定版』についても特集して欲しい（コス



読者あっての本ですから

ト、数量、話題性、内容、ネットオークションの現状など、結構ネタになるように思います。
（三重県　ぷーすけ・ぷー）



○一時は初回限定で、フィギュアとか色々オマケのついたプレミアム版もありましたケド、最近だとPCのアダルトゲームなんかマメに色々つけてますヨネ。

■前々から思っていたのですが、ライターの多根清史さんはいつも「BIG☆BURN」と横に書いてありますが、どういうことなんですか？　BIG☆BURNってなんかの団体ですか？　肝心の「多根清史」の読み方もわからないし謎だらけの人です。
（名古屋市　副島圭子）

○多根清史（たね・きよし）氏の横にある（BIG☆BURN）というのはですね～。

●彼のホーリーネームです。

■はやのんさん面白いです。次は鈴木みそについて描いてほしい。
（神奈川県　カンテン）

○はやのんさんのマンガ、いいですヨネ。まったりとしてシシタンもお気に入りデス。



●オネーさん、この本いま「ゲーれき」と「エロ星」しか読んでないです。

■表紙が電車の中で読むのに、ハズカシクなくなった気がするのですが、反面さみしいです（笑）。
（千葉県　松本ふみ子）

■バックナンバー通販して欲しい。
（栃木県　GMJ）

○直接デリバリーは行ってませんので、最寄の書店で注文してくだサイ。

■前号125ページの『テクモ』ネタをだしたのは私なのですが、なぜか名前が『B・ショップ』になっています（本物のB・ショップさんも不思議に思っていることでしょう）。そして私が住んでいるのは北海道ですが、沖縄県に変わっているあたりが獅子丸テイストあふれていてステキ。
（北海道　斎藤章道）

○クポポー!!　そ、それは大変クポ!?

●このボンクラに大日如来様からキツイ仏罰を与えてやって下さい、いやマジで。



『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

業界外広告、募集中

'94年に創刊した本誌は、日本唯一のゲーム批評誌として、ゲームソフトの批評や業界取材記事などを中心に、ゲームとゲームの周辺の風通しをよくすることを編集目的としています。広告については、「ゲーム批評」の読者向けに、ゲームソフト（TV、PC）関連以外の一般消費財を、広く募集し媒体の拡大を図りたいと思います。

食品、飲料、スポーツ用品や音楽ハード・ソフト、書籍、PCハード、携帯電話、車、カー用品、ツアー、アウトドア、カードゲーム

などの業界関係者様に、「ゲーム批評」ならではのダイレクトな広告効果を狙って、広告掲載のご検討を頂ければ幸いです。

(株)キルタイムコミュニケーション　ゲーム批評広告部
TEL:03-3555-1202／FAX:03-3551-1208　担当者：五十嵐・小山

ゲーム批評　2001年3月号/年刊ゲーム批評'99下半期総集編プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製テレホンカード

ゲーム批評Vol.37 プレゼント当選者(30名)

北海道	斉藤章道
	山崎直人
	大場聡
	福井康仁
岩手県	本城勝志
山形県	富樫多佳志
福島県	赤羽秀明
東京都	佐藤浩一
	西川貴史
	原島宏幸
茨城県	山中健
栃木県	河村薫
埼玉県	池添純子
	永田博昭
	福島栄紀
千葉県	横沢勲
神奈川県	池内侯太
	平岩力
	本橋美明
静岡県	塚本直哉
石川県	小野寺生哉
岐阜県	加藤祐二
奈良県	出原照久
	永見康介
島根県	佐々木雄一
岡山県	小西涼介
	坂本聡子
香川県	多田沙織
高知県	藤本將景
沖縄県	上間巧

年刊ゲーム批評'99下半期総集編－永久保存版－プレゼント当選者(30名)

北海道	石井暁子
	三田村陽介
秋田県	川村真琴
千葉県	藤原純
	小柴幸生
茨城県	熊木聖二
	院田昭博
埼玉県	山口賢治
	小川貴久
東京都	原島宏幸
	坂口俊一
	高橋秀樹
長野県	吉沢治久
静岡県	石橋和明
愛知県	亀山信
京都府	堀田良宏
山口県	山内和彦
三重県	佐藤守英
京都府	沖一正
大阪府	尾崎昌人
	斎藤喜彦
大阪府	岡島有樹
岡山県	日下博喜
広島県	大月公恵
高知県	細田誠二
徳島県	新田勝
熊本県	岸本龍一
福岡県	平井文和子
長崎県	羽根修平
	笠原俊

当選品の発送は2001年4月中には終了する予定です。2001年5月に入っても未着の方は、編集部までご連絡ください。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、26、28、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円(税込) ■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円(税込)** ■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円(税込)** ■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円(税込)** ■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円(税込)** ■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円(税込)** ■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円(税込)** ■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円(税込)** ■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円(税込)** ■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円(税込)** ■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円(税込)** ■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円(税込)** ■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円(税込)** ■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円(税込)** ■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円(税込)** ■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円(税込)** ■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『七ツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円(税込)** ■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円(税込)** ■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円(税込)** ■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円(税込)** ■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.27>'99年6月発行780円(税込)** ■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！　新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.29>'99年10月発行780円(税込)** ■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実**<Vol.30>'99年12月発行780円(税込)** ■「ネットゲーム、呪縛と新生」■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか？●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也■緊急特集　中古ソフト問題東西で分かれた判決の示すもの●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー他**<Vol.31>2000年2月発行780円（税込）** ■「育ちすぎた巨人、RPG」●RPGソフトレビュー特集■「へっこんでも、気にしないぞ」ミレニアムスペシャル対談　パーラム飯田和敏×セガ水口哲也●データイースト応援企画「ゲーム批評はデコを応援します」**<vol.32>2000年4月発行780円（税込）** ■「プレイステーションをブッ壊せ！」●なぜ、潰れるのか……PSの勝因とSCEI一人勝ちの構図　PSソフトベスト10＆ワースト10　静岡大学 赤尾晃一氏インタビュー●CESA大賞をぶっとばせ！●シリーズ中古ソフト問題7**<Vol.33>2000年6月発行780円（税込）** ■「PS2 覇者の誤算」夢から覚めたPS2、ハード偏重の現状●PS2ソフトレビュー特集『リッジV』『鉄拳タッグトーナメント』『決戦』他■ネットとゲームユーザー濃密な生態**<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）** ■「なぜだ!?　ドリームキャスト」苦戦を強いられるＤＣに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー　四半世紀の愛憎　ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト５■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実　コナミは何を考えているのか？

<Vol.36>2001年1月発行780円（税込）

■「ソフト批評スペシャル　拡張版」
ゲームソフトクロス批評
●ゲーム批評ノンフィクション
ネットオークションのなくなる日
■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

<Vol.37>2001年3月発行780円（税込）

■「なぜ今、携帯ゲームなのか…」
携帯ゲームって本当に好調なの？
●君の武士魂はふるえているか
日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭
■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか？

別巻

飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）
読者あっての本ですから4　2000年12月発行　787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い	書店（帳合）印	販元：㈱マイクロデザイン TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 ご住所　〒 TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期・下半期・'99年上半期・下半期　各1400円		各　冊
読者あっての本ですから（　　　） 読者あっての本ですから1～4　各750円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊

隔月刊 ゲーム批評 5月号

ゲーム批評Vol.38
第8巻第3号通巻59号
2001年5月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 武内静夫
編集部 武川和宏
土井大輔
小川哲弥
販売営業 長谷川安次
河合秀晃
広告営業 小山睦男
五十嵐健一
デザイン 株式会社エストール
城信行
印刷 図書印刷株式会社

(株)マイクロデザイン
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部 TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部 TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部 ㈱キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3551-1208

禁無断転載
©MICRO DESIGN
Printed in Japan

次号
『隔月刊ゲーム批評7月号』
は6月2日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

ゲーム書評

宮本茂、堀井雄二を始め、パックマンの制作者など、ゲーム好きにはおなじみのクリエイターへのロングインタビュー集。制作作品だけにこだわらない、真摯な内容が興味深い。

“著名クリエイター”の存在を考える

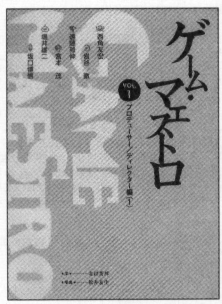
クリエイターを育てる環境

今、ゲーム業界は新しいクリエイターを生み出す環境にはふさわしくないように思える。それは「新しい才能を持つ人がいない」という意味ではない。ゲームの巨大化による制作の分業化が、一つのゲームを通して感じさせる「制作者の顔」の印象を弱くしているためだ。

この本に登場するクリエイターたちは皆、その代表作を表す「顔」になっている。しかし、全員'60年代以前の生まれで、ほとんどがゲーム黎明期と呼ばれる時代からゲーム制作を続けている人たちだ。当時は、すべての作業を一人でやるのが普通だった時代。故に、今でもすべての要素に意志が行き渡る。人としての指導力もあるだろうが、すべての基礎を知っている経験は大きい。新しいクリエイターにそれを求め、かつ今のゲーム規模で要求するのは厳しいだろう。

ただ、これには雑誌側にも責任はある。いつまでも既存のクリエイターたちを取り上げる状況が、新しい人たちをいつまでもマイナーにしてしまっている点は否定できないと思うのだ。

ゲームクリエイターは憧れの職種である。それだけに若い才能が活躍できる場を、業界全体が考えていくべきではないか。そしてそれが、低迷する業界を復活させる一つの要因になるのではないだろうか。



※Vol.1、2まで発売中（2001年2月現在）。以下Vol.5まで続刊予定。

ゲーム・マエストロ
志田英邦、吉田直子著
毎日コミュニケーションズ刊／価格：1,800円（税別）

お詫びと訂正 前号におきまして以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々に御迷惑おかけしたことを深くお詫びするとともに、ここで訂正させていただきます。
●P12 欄外の『遊戯王デュエルモンスターズ4』に関して、3つのバージョンのソフトの内容は同一としていますが、実際にはゲーム中で使えるカードが異なるなど、内容も違っております。●P30 記事中（2段・23行目）連続技などのテクニックが→連続技などのテクニックの多くが
●P56 「『天誅』開発スタッフインタビュー」ページ 開発スタッフ紹介記事中、遠藤拓磨氏の紹介文が落丁しておりました。正しくは以下の通りです。
（左）遠藤琢磨 大学在学中にX68000でプログラムに目覚める。大学卒業後、「チーム アクワイア」として高校の同期とフリー活動を始め、半年後に有限会社アクワイアを設立。作成した企画が、ソニーミュージック主催のコンテストでゲーム企画部門に入選。会社として初のオリジナルタイトル『天誅』を制作し、そのヒットを機に株式会社アクワイアを設立する。現アクワイア代表取締役。
弊誌HP（http://www.microgroup.co.jp/game/index.html）で『天誅』開発者インタビュー全文を公開しております。

隔月刊 ゲーム批評 7月号予告

JULY

第1特集

セガはなにを残していったのか？（仮）

ついに閉じられるセガ・コンシューマハードの歴史。次号の「ゲーム批評」では、DCの失敗の原因をあらためて探ると共に、セガがこれまで出してきたハードを総括、セガのコンシューマゲームがどのようなモノを生み出してきたのか、その価値を再検証する。セガが残してきた遺産を浮き彫りにし、DCの価値を見つめ直したい。

また、ゲーム批評3月号で紹介した『ファンタシースターオンライン』を再検証。数百時間を費やしたプレイヤーのコメントを紹介する。3月より海外でも発売されている状況を踏まえ、『PSO』がどのような拡がりを見せているのかを考察したい。

掲載予定タイトル

『サクラ大戦3』『セガガガ』『エコー ザ ドルフィン』『ファイアープロレスリングD』　ほか

第2特集　ゲームボーイアドバンス特集（仮）

満を持して発売された次世代携帯マシン「GBA」。本体と同時発売されるソフトが20本を越えるというこの驚異のハードを、ソフト批評を中心に特集します！

掲載予定タイトル

『スーパーマリオアドバンス』『F−ZERO FOR GBA』『悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン』　ほか

※掲載タイトルはあくまで予定ですので、都合により変更される場合があります。

次号「隔月刊ゲーム批評7月号」は2001年6月2日発売!!

※予告内容は都合により、変更になる場合がございます。

リニューアルした「ゲーム批評HP」に遊びに来てください!!



「ゲーム批評」のホームページが、年始よりリニューアルしています。できる限り更新を続け、コンテンツも増やしていきますので、ぜひ遊びに来てください。特に大プッシュしているのが「HP版 ゲーム批評読者生の声!!」のコーナー！ ゲーム批評からの質問（質問内容は不定期更新）に、あなたの意見で答えてください。良い意見はHP上に掲載するのはもちろん、本誌でも使わせていただく、かも？ じゃんじゃんご意見お寄せくださーい！

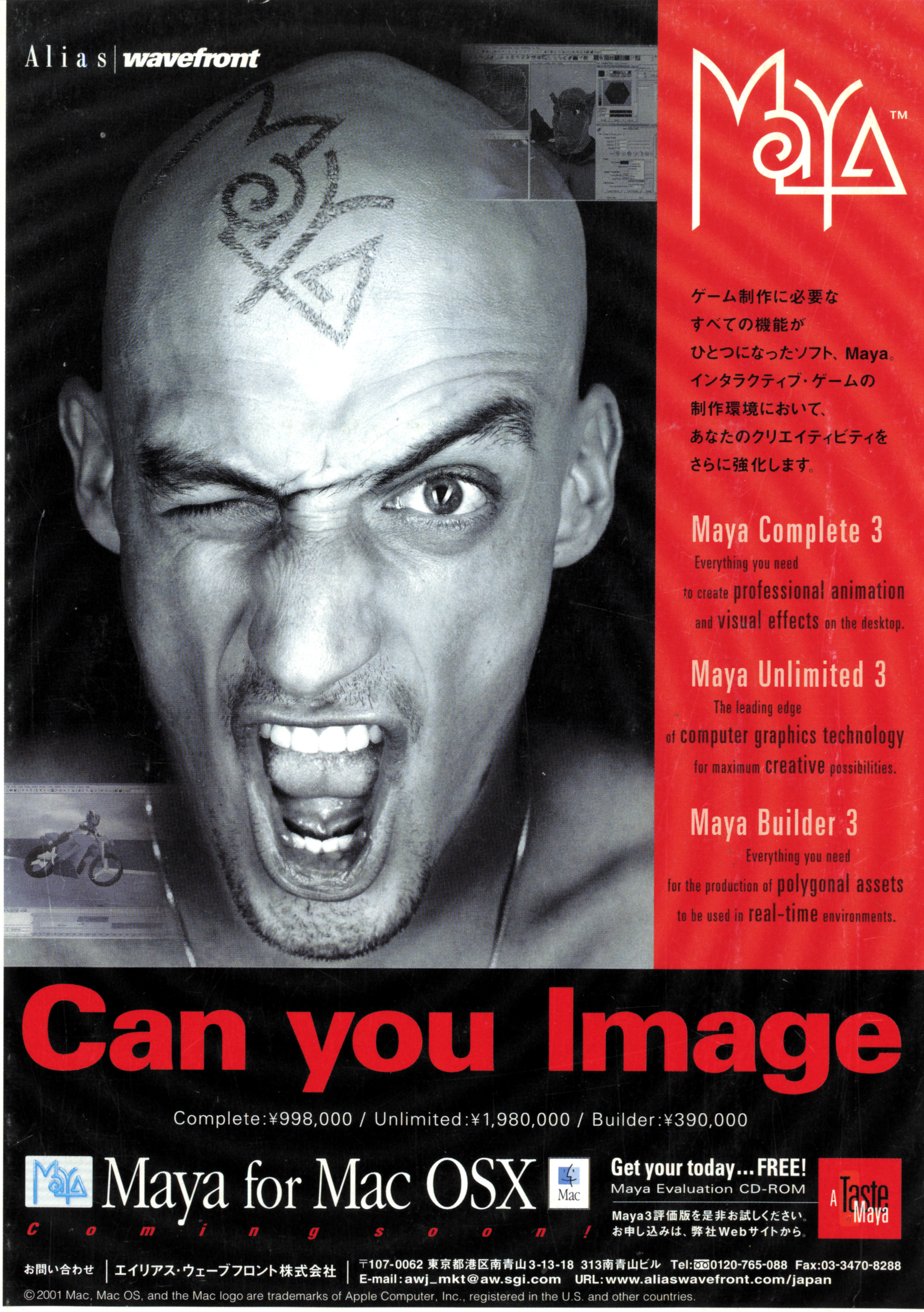
http://www.microgroup.co.jp/game/index.html

ゲーム批評 2001 5月号

愛がないキャラゲーなんて!!／検証！スポーツゲームの真髄

Vol.38

平成13年5月1日発行第8巻第3号通巻59号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：㈱マイクロデザイン 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3551-9563(編集) FAX03-3551-1208



©MICRO DESIGN Printed In Japan

定価：780円 本体743円

雑誌03679-5 T1103679050785

POST CARD

50円切手をお貼り下さい

1 0 4 0 0 4 1

東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

㈱マイクロデザイン

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.38アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最も面白かったものを○で囲んでください）。
つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最もつまらなかったものを○で囲んでください）。
この本を購入した理由（○をつけて下さい） ・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　　　　　）
家庭用ゲーム機市場からのセガの撤退について、あなたの思いを書いて下さい。 セガハードへの想い、思い出に残るセガゲームのことなど、なんでもお願いします。
ゲームボーイアドバンスを購入しましたか？　購入した理由、購入しなかった理由をお書きください。
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
マイクロデザイン特製テレホンカードを差し上げます。